Полное Руководство Вора

Представление
Цель Полного Вора
Руководство
Роль Вора
Воры и Закон

Глава 1: Играющие роль Воры

Установка
Социальная подоплека
Мотивы
Типовые Образцы
Demihumans
Другие Нечеловеческие расы
Demihumans, Города, и Гильдии
Кодекс Профессионала

Глава 2: ВП и НВП

Новые Мастерство
Настороженность
Шум Животного
Просьба
Гребля
Выносливость
Заговаривание Зубов
Гадание
Herbalism
Охота
Сбор Информации
Запугивание
Locksmithing
Грабеж
Навигация
Наблюдательность
Чтение / письмо
Выживание
Выслеживание
Слежка
Мимикрия Голоса
Demihumans и Мастерство Неоружия

Глава 3: Комплекты Вора

Комплекты и Типы Вора
Комплекты и Классы Вора
Комплекты и Создание Характера
Комплекты Вора

Комплекты Вора и Воровские Навыки
Акробат
Авантюрист
Убийца
Бандит
Нищий
Охотник Щедрости
Пират
Изучение Веревок
Потеря и Восстановление Баланса
Необязательное Правило(правление): Уклонение от
Грабитель
Кошелерез
Забор
Исследователь
Бойскаут
Контрабандист
Шпион
Головорез
Жулик
Головорез
Ищющий проблем
Регистрация Комплектов на Листе Характера(знака)
Вор Напечатает и Характеры(знаки) Много-класса
Вор Напечатает и Характеры(знаки) Двойного - класса
Создание Новых Комплектов
Лист Создания Комплекта Вора
" Одинокий Волк ": Уникальные Воры
Лист Создания Комплекта Вора
"Bluehand" Ajathar, Одинокий Волк
Предложение Приключения
Глоссарий Слэнга Вора

Глава 4: Гильдия Воров

Что такое - Гильдия Воров Так или иначе
Развитие Гильдии Воров
Выгоды от Членства Гильдии
Обучение
Оборудование
Информация
Ограждение
Помощь Специалиста
Обязанности Членства Гильдии
Тайна
Обеспечение Информации
Ограниченная Территория
Другие Пошлины(обязанности)
Упорный Вор PC
Действия Гильдий Воров
Рэкета Защиты

Контрабанда
Подделка и Монета Clipping
Развлечения
Законные Действия
Гильдии Воров в Мире Кампании
Размер и Богатство Общин
Социальное Выравнивание
Специальные Социальные Факторы
Разделенные Выравнивания
Расовые Разногласия
Религиозные Факторы
Исторические Факторы
Гильдии Воров и Другие Группы
Воры и Закон
Преследование
Стычка
Оппозиция(возражение)
Терпимость
Коррупция
Комплекс / соединение
Воры и Торговцы
Война
Оппозиция(возражение)
Ничья
Подача(подчинение)
Проникновение
Комплекс / соединение
Воры и Другие Гильдии
Гильдии Ремесла
Adventuring Гильдии
Воры и Убийцы
Воры и Нищие
Воры и Барды
Guildmasters и Структуры Гильдии
Организации Гильдии
Centralist
Связный
Fractionated
Оппозиционный
Анархический
Комплекс / соединение
Лидеры Гильдии
Guildmaster
Совет
Демократия
Leaderless
Комплекс / соединение
Специальный
Гильдия Rulership
Слабый / сильный
Жестокий / только

Деспотический / популист
Проектирование Гильдии Воров
Использование Столов
Фон(подготовка) Гильдии
Социальное Выравнивание
Специальные Социальные Факторы
Размер Сообщества
Богатство Сообщества
Отношения Закона
Отношения с Торговцами
Отношения с другими Гильдиями
Гильдия Rulership
Guildmembers и остальное
Уровни Опытов Воров
Много-классифицируемые Воры
Не-вор Гуилдмемберс
Излагая в деталях Guildmembers
Выравнивание
Главное Необходимое
Старшие Воры
Младшие Воры
Заключительный Отчет(рекорд)
Гильдия Dues
Нормальные Ресурсы
Специальные Ресурсы
Главные Действия
Guildhouse
Гильдия Воров Mallain
Необычные Гильдии
Путешествующая Гильдия
Пиратские Гильдии
Гильдия Благородных Господ
Хорошо-выровненная Гильдия
Характер игрока Guildmasters
Определение Guildmembers
Доход Гильдии
Уровни Действий
Длинная Рука Закона
Мораль Гильдии
Новые Последователи
Специальные События и Возникновения
Профили Проекта
Guildmaster Septien Selfareine, " Белая Лилия "
Guildmaster Tulmara Zir Bharann, " Маска Жестокости "
Quartermaster Marmel Raveiz
Durdlan Silverpalm, Забор Владельца(мастера)

Глава 5: Инструменты Торговли

Оборудование для Навыков Вора
Модификаторы Навыка

Выбор Карманов
Рука Бросает
Мини-лезвие
Замки Открытия
Импровизированным Lockpicks
Кислота
Долота
Резаки, Файлы и ножовки
/ линза Лупы
Нефть(масло) и Труба
Масштабы Времени
Обнаружение и Удаление Западней
Lockpicks
Перемещение Тихо
Заставленная замолчать Броня
Связывание
Сокрытие в Тенях
Одежда Камуфляжа
Древесный уголь
Завод(растение) Окрашивает
Weaponblack
Обнаружение Шума
Восхождение На стены
Восхождение На кинжалы
Схватки
Специальные Стрелки Функции
Шипы и Линия
Разное Оборудование
Кража и Воровство
Стеклянный Резак
Хоусебреакер Использует
Keymaking Набор
Limewood Полосы
Шагрень
Отмычка
Бумага Смолы
Клавиатура Воска
Уклонения
Aniseed
Caltrops
Catstink
Перец Собаки
Ручная Лампа
Полые Ботинки
Мрамор
Самозащита и Бой
Ослепление Порошка
Смертельный Нож
Сворачивание Поклона
Кольцо Булавки
Палка Меча

Ножны Запястья
Радость Палок
Полюс(поляк) Лезвия
Полюс(поляк) Лезвия
Восхождение На полюс(поляка)
Завербованный Полюс(поляк)
Полюс(поляк) Зеркала
Сборник
Ложные Ножны
Рука, нагревающая Лампу
Отмеченные Карты и Смещенная Игра в кости
Водные Ботинки
Стоимость и Пригодность(готовность) Оборудования
Волшебные Пункты(изделия) для Воров
Сопротивление Обнаружения
Описание Волшебных Пунктов(изделий)
Misc. Волшебство: Одежда и Драгоценности
Misc. Волшебство: Другой Трусливый Материал
Оружие

Глава 6: Искусства Обмана:
Классик Подставит

Обсчитайте Надувательства
Азартная игра
Шарлатанство
Подделка и Подделывающий
Надувательства Драгоценностей
Ограбление Грабителей

Глава 7: Новые Правила для Воров

Продвинутые Замки и Западни
Чеки(проверки) Изменения
Здание Лучше Захватывает(запирает)
Многократные Замки
Lockpicking/Trap Удаление Шума
Животные Помощники
Усилие Вора
Яд и Sedatives
Противоядия Яда
Кампании без Мастерства Неоружия
Заживление Мастерства и Яда
Эффекты Противоядия
Создание Противоядий
Грабеж с насилием — КО Вора
Броня и Акробатические Мастерство
Броня и Навыки Вора

Глава 8: Кампания Вора

Культурные Соображения(рассмотрения)
Социальная Окружающая среда Кампании
Социальный Краткий обзор Воров
Детальный и Различный NPCS
Уникальные Здания и Структуры
Четкая Экономическая Система
Интересные Объекты(цели) D'Art и Другие Сокровища
Четкая Юридическая(законная) Система
Тактика Противо-вора
Фон(подготовка) Интересных Конфликтов
Бросает вызов к Способностям Класса Характера(знака) Вора
Гильдия Воров
Основной Storylines для Кампаний Вора
 Большой Экспонат
 Таинственный Клиент
 Аннулирование Роли
 Грязное Предательство
 Шпион
Игра И в Управлении(беге) Кампанией Вора
 Волшебники, работающие С Ворами
 Уровни Волшебства в Кампании Воров
 Много- или Двойные классифицируемые Воры
 Прихвостни и Наемники Воров
 Логово и Укрытия
Отобранные Столы

Список Столов

1: Proficiencies-воры Неоружия
2: Предложенные Модификаторы Просьбы
3: Быстро говорящие Модификаторы
4: Воруя Навык, Модификаторы Комплекта Вора
5: Урегулирование Навыка Урлара
6: Стол Опыта Алджахара и Периоды
7-27: Столы Создания Гильдии Воров
28: Заставленная замолчать Броня (Волшебная Цепь) Эффект на Навык
29: Grappling Успех
30: Специальные Стрелки Функции
31: Покупка Оборудования Вора
32: Волшебные Пункты(изделия) для Воров
33: Микстуры и Нефть(масла)
34: Misc. Волшебство: Одежда и Драгоценности
35: Другой Трусливый Материал
36: Волшебные Оружие
37: Эффекты Брони на Акробатических Мастерстве
38: Эффекты Брони на Навыках Вора

Вступление

Мир вора – это мир темноты и хитрости, скрытый от глаз респектабельных граждан, все же часто находится под пристальным вниманием поборников закона. Это – мир храбрости и страха, бравады и трусости, насилия и предательства.

Все же это – также мир колорита и смеха, живых товарищей и шумных рынков. Вор, больше чем любой другой класс пользуется уважением партии, из-за своего искусства среди своих товарищей людей (или халфлингов, или эльфов, или безотносительно). Он ищет большие собрания населения, слияние богатства и жадности, где есть сокровища – чтобы их взять. Безусловно, воры не столь полезны в темных, забытых подземельях, среди снежных пиков, холодных и диких перевалов, или в стенах крепости или военного лагеря. Задания в диких условиях также привлекательны для вора, как и для других приключенцев. Фактически, перспектива завладеть сокровищем достаточно существенная причина для воров, так что многие из них будет идти впереди, чтобы взять на себя такую миссию.

Но, когда приключенцы возвращаются в стены своих домов, неважно куда, и сливаются с населением, вор лучший снаряжен, чтобы найти приключение (на свою задницу ;) там. И когда такое приключение найддено, навыки вора по настоящему вступают в игру

Цель Руководства Полного Вора

Эта книга дает информацию, об использовании игроками навыков вора, и для помощи DMу, ведущему воров. Удовольствие от игры, где много героев воров теряется, но нет ничего плохого в том, чтобы в группе был один единственный вор

Ни какая информация в этой книге не изменяет основ AD&D® 2. Вместо этого, идея состоит в том, чтобы усиливать и детализировать те правила для игроков, которые заинтересованы играть вором. На самом деле, это возможно и фактически достаточно легко играть вором без этой информации.

Однако, игрок, который желает развить у своего игрока уникальные способности, или ищет помощь в углублении и расширении индивидуальности класса, целей, и побуждений, найдет полезные предложения и идеи в Полном Руководстве Вора.

Но эта книга – также руководство и для DMа. Информация относительно организации гильдий воров, например, является необходимой для любой продолжительной воровской кампании. Если гильдия не существует, информация относительно других социальных образований должна быть определена DMом, и доведена до сведения игроков.

Следовательно, никакая часть этой книги не запрещена к прочтению игроком, и при этом любая ее часть не влияет на действия хорошего DMа.

Новые правила и процедуры из этого издания становятся официальными правилами кампании только в том случае, если DM об этом объявляет. Игроки, кто желают принимать некоторые из этих материалов, могут конечно просить, чтобы DM использовал их, но как всегда, слово мастера решает все.

Воровские Роли

Замаскированные ночные грабители – возможно, наиболее обычные воры. Но, ни игроки, ни DM не должны упускать другие возможности, некоторые из которых более полезны (и социально приемлемы) чем банальное воровство.

Комплекты воровского класса, представленные в Главе 3 обеспечивают разнообразие типов воров. Это не новые классы, как считают многие, но они могут помочь

игрокам определить воров в одной из нескольких областей специализации. Некоторые из них включают:

Шпион, благородный практик воровских навыков. Действительно, вскрытие замков, тихое перемещение, срываться в тенях и т.п. – навыки первой важности для Шпиона.

Скаут может быть полезен для группы приключенцев, также как разведывательные отряды в армии: он быстрый, легко бронированный индивидуум, может использовать хитрость и скорость, чтобы изучить ландшафт и обнаружить засаду. Скауты-воры и Рейнджеры в комбинации, составляют роскошную группу разведки.

Другие киты: Ищущий проблемы (ползающий по подземельям вор), Акробат, Нищий, Охотник за сокровищами, Жулик, и многие другие.

Типичные воровские качества также доступны, позволяя игрокам создать детальных PC, основываясь на этих образцах, а также и обеспечивая полезную информацию для образного отыгрыша многих старых, высокоуровневых PC.

Глава 2 описывает дополнительные специфические НВП, использующиеся воровским классом. Новые типы снаряжения (волшебное и простое) представлены в более поздних главах. И несколько новых перекрывающих правил для воров — смертельные и не смертельные яды, например, и как определять качество мастерства при создании западни.

Секция по вождению вора обеспечивает игроков, и наиболее профессиональных DMов, руководящими принципами о способах сделать кампанию PC-воров более интересной.

Воры и Закон

....В этот момент тяжелая рыцарская перчатка упала на плечо Геральдора, и массивная рука припечатала его к каменной стене сторожки.

"Что у нас здесь?"про рычал незнакомый голос. Испуганный, Геральдор увидел, что это капитан стражи.

"П-просто шел домой, м-милорд!" Он запнулся, извиваясь в бесполезной попытке вырваться.

Капитан рассмеялся, уже найдя и откинув прочь поддельный пропуск Геральдора. Руки человека продолжили обыскивать одежду Геральдора и мешочки падали в раскрытую ладонь начальника стражи

"Что я вижу! Диадема леди Аллораны! Возможно она дала ее вам взаймы?" Капитан весело заревел, и к нему присоединилось ржание всей компании гвардейцев, что Геральдор теперь увидел в тени.

Затем голос капитана понизился, когда его рука сжалась вокруг горла Геральдора. "Теперь, вор, вы выясните то, какие законы существуют в нашем городе. И вы получите много времени для их изучения, пока будете гнить в тюрьме!"

Тысячи лет назад, когда Кодекс Хаммураби определил юридическую систему государства, и существующего по сей день общества, были создали процедуры для определения персонального имущества. Главная часть этого определения включает штрафы накладываемые на тех, кто нарушают эти процедуры. И как бы это не звучало странно, воры не могут существовать без некоторой законной структуры.

Конечно, некоторое воровство происходит под видом власти, и также попадает вне возможностей этой книги. Сборщик налогов, например, крадет у тех, кто расценивают такие требования как воровство. Или завоеватели. Но они – не AD&D® Воры. И хотя они могут приближаться к категории бандитов, их "воровство" требует больше бойцовских навыков и агрессии чем хитрость.

Намного более обычный тип воровства, и того, что вообще приходит на ум при обсуждении этого класса, является замаскированный хищник, описанный в примере выше.

Бедный Геральдор попал в ситуацию известную многим ворам, когда он был схвачен длинной рукой закона. Но если бы этот закон не существовал, то задача Геральдора стала бы бессмысленной.

Это то, что нужно хорошо помнить тем, кто играют классом воров, также как и тому, кто водит компанию. Независимо от того, насколько хаотичен мир, структура по крайней мере немного приближенная к юридической системе необходима прежде, чем вор может действительно браться за свое ремесло.

Глава 1: Отыгрывание Вора

Воры – возможно наиболее очаровательный и разнообразный класс игрока в AD&D®, или по крайней мере они могут быть таковыми, если играть ими должным образом. Вор имеет некоторый врожденный, очаровательный талант, который описан в PHB: "Thieves are people who feel that the world (and everyone in it) somehow owes them a living. They get by day by day, living in the highest style they can afford and doing as little work as possible . . ."

Это – точное описание многих воров, но не всех; так как имеется много исключений. Вы найдете, что характер — то есть индивидуальность вашего класса вора будет очень важна, для определения жизни вора, и колорита вашего героя. А также сделает игру намного приятней и веселей.

Индивидуальность, является темой этой отдельной главы. Это является более важным, чем техническая сторона китов, информация о новых способностях и т.д., потому что мы верим, что, когда вы создаете характер вора, возможно даже более чем в случае с другими классами, рассмотрение индивидуальности должно быть превыше всего. Что это за персонаж? Откуда он? Почему он вор – потому что всю жизнь ворует крошки хлеба только для того чтобы выжить, или он праздный щеголь, для которого лунный свет, как адреналин для грабителя?

После постановки таких вопросов, и получения ответов на них, только тогда следует углубляться в технические детали. Ваш персонаж будет существовать в вашем мозгу, и ваша задача будет сведена к тому, чтобы перевести ваши взгляды в рабочие термины игры.

Имеются три основных вещи которые следует рассматривать при создании индивидуальности вашего вора: место обитания, социальное прошлое и побуждения. (setting, social background, and motivations).

Место обитания

Откуда он родом? Это будет влиять, на виды навыков, которые вор может использовать. Город, сельская местность, и дикая местность – вот 3 возможных варианта; или вор, возможно, был странник всю свою жизнь.

Город: В любом месте, где люди собираются в больших количествах всегда будут те, кто живут за счет пота и тяжелого труда других. Кроме политиков, в эту группу входят воры. Городское прошлое откроет много возможностей специализации для вашего вора. Поскольку город – это сложная структура большого количества людей, каждое лицо старается иметь более специализированные функции. Это применимо и к ворам, также как и к нормальных граждан.

Обратите внимание, что воры в городах, особенно те, кто очень специализировали навыки и способности, наиболее вероятно связаны с гильдией воров; а даже если и нет, то они обязательно столкнутся с нею рано или поздно. Если ваш вор живет в городском центре, убедитесь, что вам известно, каковы его отношения с местной гильдией воров.

Сельская местность: Некоторые воры способны зарабатывать на жизнь в отдельном населенном, сельском районе. Их склонности весьма отличается от их городских кузенов — карманная кража, например, не может быть осуществлена без защиты и анонимности городских толп. Вымогательство, бандитизм, кражи, и другое подобное воровство – более типичные средства зарабатывания на жизнь у крестьян и их правителей в сельской местности. Перекупщики краденого, также могут работать в сельской местности, продавая снаряжение, которое, возможно, было украдено в отдаленных городах.

Гильдии Воров часто имеют сильное влияние в населенных сельских регионах, хотя это не столь устойчиво как в городах.

Дикая местность: Воры, по определению, те, кто добывают свое пропитание у других, поэтому не многие делают своим постоянным местожительством дикую местность, вдали от человеческих поселений. Те, кто промышляет бандитизмом, имеют цитадель, построенную где-нибудь в безопасности, из которой они могут устаивать набеги на близлежащие поселения или торговые пути. В AD&D фентезийном мире, имеются также неисчислимые возможности для воров, которые живут благодаря отношениям с местными нелюдями.

Когда гильдии воров накладывают руки на дикую местность как на свою "территорию", воры из этих областей обычно присоединяются к той или иной банде злодеев. Эти группы бандитов не имеют организации или сложности городских гильдий, но они все же огромны, и их конкуренция может быть столь же сильной как и среди больших городских гильдий.

Очень многие полулюди воры первоначально приветствуют законы пустыни, хотя они не обязательно обычные бандиты.

Гастролеры: Наконец, некоторые воры никогда не призвали ни какие места как свой "дом". Они путешествуют по городам и деревням и дикой местности, везде, где по их мнению, удача могла бы предоставлять им большие возможности. Шарлатаны, те, кто зарабатывают себе на жизнь, обманывая других всеми видами мошенничества, часто являются странниками: Они остаются на одном месте, пока там есть возможность зарабатывать деньги, стараясь продержаться как можно дольше, охотясь за легковерными, пока их жульничества не будут раскрыты.

Социальный план

После того, как вы выбрали место обитания для вашего игрока, вы должны выбрать его социальную подготовку. В начале это нужно сделать в общих чертах: выберите – бедный (или неизвестный), средний, богатый или благородный. Этот статус будет сильно влиять на то, какие ресурсы будут доступны классу. Также убедитесь, что рассмотрели, как это касается побуждений вора (смотри ниже).

Бедный/неизвестный: Большинство воров – бедного социального положения. Большинство людей жили бы честно, если бы могли. Для некоторых, не имеется никакой такой возможности, и поэтому преступление становится их средством выживания. Огромное большинство таких преступников проводят свою жизнь как мелкие воры, обирая карманы, люди, склонные к насилию, достаточно глупы, чтобы гулять ночью по улицам в одиночку, возможно даже планируя и исполняя кражу. Эти рожденные бедностью воры составляют основу большинства гильдий воров. Гильдия регулирует их действия, как может, и использует их как пул, из которого вытаскивают наиболее талантливых и многообещающих. Поскольку навык и хитрость – это главные факторы, многие известные воры становились уважаемыми или сильнейшими среди товарищей гильдии, или вне преступного мира — начинали с наиболее скромных вещей.

"Неизвестный" статус обычно находится на равных с "беднейшим". Это означает,

что игрок был сиротой, и не знает свою родословную; его родители, возможно, были преступники, ремесленники, или даже богатые торговцы или знать. Оливер Твист – классический пример вора неизвестной родословной. Для всех практических целей, этот персонаж один из бедных людей, подобно тем с кем он вырос. Однако, зацепкой в кампании может быть поиск, или случайное открытие, родословной персонажа.

Персонаж игрока бедного социального статуса, по выбору, DMa могут иметь меньшее количество стартовых денег чем, они могли бы иметь по стандарту (возможно 2d4x10 gp). Если игрок – часть гильдии, он, вероятно, был принят как подающий надежды, и гильдия может обеспечивать стандартное снаряжение и деньги для ее ученика — эквивалентом обычных 2d6x10 gp.

Средний: Некоторые воры могут быть среднего достатка, возможно из семейств ремесленников и мелких торговцев. Такие игроки менее вероятно, будут красть для выживания, хотя отчаянное финансовое положение может сломать человека, и привести его к незаконным решениям, которые могут связываться в целую сеть преступлений.

Представьте, например, слесаря, нуждающегося в деньгах, чтобы поддержать свою больную мать. Владелец угрожает выселением, и т.д.; в отчаянии, слесарь обращается к гильдии воров для быстрого и легкого займа. Поскольку семейство все более запутывается в своих долгах, гильдия решает принять в виде частичной оплата дочь слесаря, для ее обучения воровским навыкам.

Но жадность – более типичное побуждение. Много жуликов вышло из среднего класса; они решили, что непорядочность приносит большую прибыль, чем тяжелая работа.

Воры среднего происхождения обычно имеют стандартные начальные фонды.

Богатый/благородный: Еще меньший процент воров – из богатых семейств. Это – частично, потому что люди со вполне достаточными фондами имеют мало побуждений, чтобы обирать карманы; но все же больше, потому что воровство социально недопустимо на этом уровне. Конечно имеются и исключения. Богатый, совершая набеги на торговые пути конкурирующих наций для славы и грабежа, может какое-то время наслаждаться почетом и уважением. И богатые семейства криминальных лордов – совершенно другой вопрос.

В любом случае, от вора из богатого семейства, ожидают, что он отличит себя некоторым способом — яркостью, смелостью, обаянием — даже если он скрывает свою индивидуальность в ходе своих плутоватых усилий. Иначе, какой же смысл рисковать жизнью и репутацией?

Конечно, этот вопрос должен быть задан любым игроком. Так что мы переходим к теме мотивов.

Побуждения

Почему вор – таков, каков он есть? Вы можете задать этот вопрос даже прежде, чем вы узнаете точно, какова его область специализации или технического интереса. Человек, прежде всего ведомый жадностью мог бы, например, быть охотником за неприятностями, или грабителем, такие работы приносят неплохой доход.

Мы предлагаем шесть основных побуждений: *известность (или бесчестие), жадность, правосудие, лояльность, выживание и прихоть*. Это конечно, обобщения, и любой специфический игрок вероятно имеет побуждения более сложные чем одно из этих простых описаний. Также, игроки часто имеют больше чем одно побуждение, и различные побуждения могут относится к различным ситуациям.

Это может звучать настолько замысловатым, что вы можете задаваться вопросом, почему мы должны затрагивать эту проблему. Полезно выбрать основное побуждение, как базу для ролевой игры. Когда вы отыгрываете за игрока, все большее количество побуждений возникнет, а старые могут исчезнуть. Таким образом персонаж вступает в

жизнь.

Персонаж, который начинает с жадности, в ходе его приключений, может сталкиваться с чудовищными несправедливостями, созданными правителями. Он может даже прослеживать собственный эгоизм к извращенным ценностям правителей. Когда он организует свои действия, выступая против правителей, его побуждение может тонко переместится к правосудию. Это маловероятно, что он так изменился, что полностью избавился от жадности, которая была его спутницей столь долго. Новые конфликты и ролевые возможности могут возникать у игрока между его жадностью, и его новооткрытым поиском правосудия.

Убедитесь, что держите побуждения вашего игрока в памяти, когда вы выбираете его склонности (aligment). Описание ниже каждого общего побуждения включает слово о соответствующей склонности. Обратите внимание также, что, поскольку игрок развивается в игре и изменяет свои побуждения, склонность также может подвергнуться изменению.

Описание побуждения может также включать предложения в комплекты вора, соответствующие к этому побуждению. Комплекты вора полностью детализированы в Главе 3.

Известность/бесчестие: Опутанная легендами, романтика жизни вора, привлекает многих игроков на поиски славы. В нашем собственном реальном мире, многие воры достигли большой известности, и изобилуют в литературе, в огромных количествах. Бесчестие конечно сопровождает карьеру многих успешный воров; для некоторых это может быть даже их окончательный выбор. Если так дело обстоит с вашим игроком и вы убедились в этом в течении игры.

Жадность: Самый простой и, возможно, самый типичный повод, для выбора воровской жизни – жадность. Объединяя жадность с ленью, вор избегает "реальной" работы, и облегчает свой груз тем, что облегчает чужие кошельки. Или, игрок просто любит богатство, но неспособен заполучить его другим способом.

Правосудие: Это – редкое и специфическое побуждение, так как воры, как рассматривается, являются совсем не хорошими. Классический пример вора, движимого правосудием – Робин Гуд, по крайней мере, как но обычно изображается, если не углубляться в историческую действительность. Такой персонаж должен возникнуть в области или нации, где законы несправедливы. Например, в одном городе правители могут быть очевидно злы и коррумпированы; вор, движимый правосудием может посвятить себя борьбе с этими законами.

Игроки, движимые правосудием будут вероятно good, lawful neutral, или true neutral направленности. Помните, что каждая направленность имеет свое собственное представление о правосудии; для истинно нейтрального вора, например, правосудие означает поддерживать баланс между добром и злом, порядком и хаосом.

Лояльность: Что-то связанное с прошлым игрока тянет его на дорогу вора, и он следует за этим искренне из лояльности или долга к этому прошлому. Например, один игрок мог бы быть рожден в воровском семействе; он стал вором из-за лояльности к семейству. Другой вор, возможно, был сиротой, и попал под защиту гильдии воров. Даже притом, что его мораль подводит его к сомнению о правоте своих благотворителей, но даже его собственное поведение, его лояльность и благодарность за жизнь и возможности которые они дали ему, может (по крайней мере в данный момент) перевешивают его сомнения.

Лояльность – чаще всего первичное побуждение законных (lawful) игроков. Конфликты лояльности против моральных императивов могут вести к некоторым очень интересным ролевым отыгрышам.

Выживание: Много людей из более низких слоев общества участвуют в воровстве и т.п. для простой цели – выживания. Игроки склонные к добыванию большего богатства, чем нужно им для простого выживания, так (если DM не старается держать их в бедности)

они могли бы нуждаться в новом побуждении после нескольких успешных приключений. Вероятно вторичное побуждение (типа жадности, или даже правосудия) выдвинулось бы и стало первичным.

Воры, крадущие для выживания обычно, не имеют lawful alignments, хотя lawful evil, также возможен.

Прихоть: Некоторые воры явно участвуют в действиях ради острых ощущений. Они могут выжить без этого, они не нуждаются или желают денег, и они безразличны к известности. Они просто желают красть, обманывать людей, устраивать наиболее невозможные грабежи или жульничества — это дает им высшее удовольствие. Движимыми прихотью ворами становятся многие, от сына пораженного богатством человека, до маниакального вора в магазине, чье желание красть может подталкивать его к самому краю здравомыслия.

Это побуждение – больше соответствует хаотичным (chaotic) жизненным ценностям.

Типовые Образцы

Объединяя различные условия, социальные группы и побуждения, Вы можете создавать самых различных воров. Другой путь создания игрока состоит в том, чтобы начать с того, какой тип вора мы хотим получить? Не углубляясь во все описанное выше.

Но где вы получаете такую концепцию? История, фольклор и литература обеспечивают красочные примеры воров. От них вы можете резюмировать модель, образец, на котором вы базируете ваши основные характеристики. Подобно вышеупомянутым элементам, эти образцы грубы и общи. Вы сами в ходе игры, расширите вашего вора внося больше детализации, создавая интересный и правдоподобный облик.

Ниже – множество типовых образцов, с которыми вы, возможно, сталкивались в книгах, кино и т.д. Опытные игроки вероятно найдут, что воры, которых они играли в прошлом, подобны одному из этих образцов, или они сплав двух или больше.

Помните, что эти образцы, подобно выборам фона, представленным выше, как предполагается, вдохновляют игрока, а не ограничивают его. Индивидуальность, которую вы создаете, должна обеспечить базу для вашей игры, но было бы неправильно определить каждый возможный выбор заранее. Часть удовольствия игрок получает от того что ваши персонажи изменяются и растут; подобно реальным людям, они должны быть полны неожиданностей, и готовыми приспосабливаться и изменяться с новыми ситуациями.

Художник (The Artist): Этот вор пытается выполнить "совершенное преступление". Он выбирает работу для его осуществления и получения эстетического удовольствия, а не строгого вознаграждения богатством.

Пьяный герцог, спотыкающейся походкой ковыляющий вниз по переулку поздно вечером, тяжело груженный драгоценными камнями и золотом, имел бы мало интереса для Художника. Фактически, Художник был бы оскорблен, если бы кто-то предложил бы ему воспользоваться такой нелепо легкой возможностью, так как это было бы "ниже" калибра Художника.

Однако, Художник мог бы воспользоваться преимуществом ситуации, если это могло бы играть на большую, более великую схему. Например, он мог бы сыграть "доброго самаритянина" сопровождая глупого благородного к его дому, и таким образом втираясь в доверие к герцогу. Это дает Художнику специальные привилегии, которыми является несомненное доверие герцога. Исходя из этого, Художник может планировать исключительное воровство, вид которого вызвал бы экстраординарное количество общественного интереса, но преступление могло бы остаться нераскрытым в течении десятилетий.

Художник обычно предпочитает городскую среду или, менее часто, гастролера.

Его семейство было конечно выше прожиточного минимума, и вероятно даже богато; воровство для Художника – в основном времяпрепровождение, хотя оно, возможно, также стало источником получения средств к существованию. Он эгоцентричен, активен по прихоти или желании известности, если не известность для себя, чем для его преступлений, так как он вероятно останется анонимным.

Отчаянный (Desperado): По некоторым причинам этот игрок бежит от закона — или, возможно даже хуже – неписаного закона преступного мира. В любом случае, он готов делать все что необходимо, однако он решительно хочет сохранить свою жизнь, так как он слишком хорошо знает, как скоро она может кончится. Деликатность и рациональная предусмотрительность – не сильная сторона Отчаянного. Это – вид игрока который при неудачной карманной краже, убивает своего "клиента" для того, чтобы его лицо не опознали.

Отчаянный игрок может иметь любой социальный статус, хотя бедный, наиболее вероятный. Его побуждение - простое выживание, и он может быть найден в любых условиях. Вы должны убедиться, что вы знаете, какие обстоятельства вели к его отчаянию. Жизнь Отчаянных часто коротка; или кто-то из преследователей ловит их, или (редко) они устраняют угрозу и способны измениться к менее чувствительному образу жизни. Отчаянный, или умирает, или изменяется к чему-то еще... Хотя конечно его старые привычки убить трудно.

Народный Герой (Folk Hero): Когда сама система несправедлива, эти "преступники" иногда на самом деле хорошие парни. Народный Герой не будет сидеть праздно когда правит тиран. Он собирает все свое обаяние и плутоватые навыки, и ведет борьбу против несправедливости и, если он может, то он сваливает злой режим. Робин Гуд – самый известный Народный Герой. Согласно легенде, он крал у богатой знати и духовенства, и отдавал деньги бедным и нещадно эксплуатируемым крестьянам.

Робин Гуд имел благородное происхождение, и его банда "работала" в сельской местности, но Народный Герой может существовать при любых условиях и иметь любой социальный статус. Вообразите, например, вор из более низких слоев, который живет в городе, управляемом злым тираном. Он и его соотечественники посвящают себя освобождению рабов и ложно осужденных заключенных, перевозя их в безопасное место за границы злого королевства. Главное побуждение Народного Героя, конечно, правосудие.

Клептоман (Kleptomaniac): Это игрок с несознательным желанием, возможно полностью не поддающемся контролю – красть. Это желание могло бы вступать в противоречия с остальной частью индивидуальности игрока; интересная игра может получиться, поскольку игрок имеет внутренний конфликт между его движущими силами, желанием красть и совестью, которая никогда не прекращает сообщать ему, как неправильны и злы его действия. Этот игрок может иметь любой статус и условия. Его побуждение могло бы классифицироваться (очень легко) как прихоть, при недостатке рациональных причин.

Бандит (Mobster): Этот игрок был буквально рожден для преступлений. Возможно он выходец из семейства отъявленных преступников, лидеров организованных банд. За эти годы они развили собственные кодексы поведения и искривленного смысла чести. Бандит – городской, и может быть любого статуса. (Семейства Преступников могут иметь значительное богатство, но если их незаконные действия известны, или по крайней мере тема для общих слухов, они могут иметь значительно более низкое уважение в глазах добропорядочных граждан) Его первичное побуждение – обычно жадность или лояльность, и его жизненные ценности – наиболее часто законное нейтральны или законно злы. Игроки этого вида часто составляют основу гильдий более мощных воров.

Профессионал (The Professional): Воровство – просто работа для этого игрока. Он – часто в стороне от других, "низших" воров: Он мало терпим к "ярким дуракам", подобно

Художнику и Обманщику, Отчаянному и Клептоману. Отчаянный и Клептоман, являются мягкими сопляками по сравнению с его талантами и сбалансированным характером. А Народные Герои просто глупы. Линчеватель – опасный противник для Профессионала, частично, потому что он непостижим для него. Бандит, казалось бы, был родственным духом Профессионала, но они также сильно связаны (по мнению Профессионала) честью и лояльностью семейства и прочим хламом. Профессионал не связан абсолютно ни каким кодексам, возможно кроме контракта и чистого, эффективного воровства. Он имеет честь и честность, если это необходимо чтобы поддерживать свою репутацию.

Побуждение Профессионала трудно точно определить. Ясно ими не является ни правосудие, ни лояльность; и он знает, что жадность, прихоть и жажда к известности могут вести к фатальной промашке. Возможно тогда "выживание" было бы лучшее описание повода Профессионала; хотя любой стоящий Профессионал делает свое дело лучше, чем просто для выживания. Из всех образцов, он возможно наиболее реален, чтобы иметь средний социальный статус, хотя любые другие тоже возможны. Профессионал обычно из городской местности, или гастролер, и его услуги – обычно продаются. Он может быть связан с гильдией, но предпочитает быть настолько независимым, насколько возможно — другие люди причастные к его делу, чаще помеха чем помощь.

Уличный Пострел/Жертва Обстоятельств(Street Urchin/Victim of Circumstances): Этот вор рос в бедной и недружелюбной окружающей среде. Там он узнал, что, если вы нуждаетесь чем-то, то вы должны брать это сами, потому что никто не отдаст вам это добровольно. Люди могут говорить ему, что кража – плохой поступок, но он не верит этому — для него кража всегда означала выживание. Он давно потерял смысл сожаления о своих действиях. Он стал вести жизнь преступника настолько давно, что это кажется ему единственной возможной жизнью.

Этот игрок неизменно знает свое место обитания (типично городское), и вероятно имеет много полезных связей. Его социальный статус – всегда низкий или неизвестный. Уличные Пострелы, которые становятся ворами, с возрастом могут развиваться, и перерасти в другой характер, Профессионал, например, может вырасти из такого молодого вора.

Обманщик (Trickster): Это – ищущий острых ощущений персонаж. Его восхищают наиболее возмутительные и удивительные жульничества. Обман и трюки – его хлеб и соль; флирт с опасностью дает ему несравнимые острые ощущения. Воры, типа Reynard the Fox, часто изображаются так в волшебных и народных рассказах.

При отыгрывании, вы наверно захотите сделать Обманщика более сложным. Почему он кажется таким легким и фривольным? Скрывает ли он что-нибудь под этой маской? Хочет ли он доказать, что он умнее всех? Такой игрок мог даже стать опасным окружающих, если его обман был обнаружен. Что, если люди не увлечены его проделками? Что, если они сумеют раскрыть его трюки, или не найдут их забавным? Он нуждается во внимании, или острых ощущениях. Обманщик мог бы быть запуган до тихого смирения, разгневан или расстроен?

Линчеватель(Vigilante): Линчеватель – одиночка, любопытный вид вора, чья жизнь занята разрушением планов преступников. Он находит закон, слишком ограниченным, или слишком слабым, так что он становится вне закона, чтобы вершить свое правосудие (как он его видит). Как ни странно, Линчеватель обучается навыкам воров, которым он противостоит; он старается знать их пути и их мышление, как если бы он был один из них.

Хотя он и борется на стороне закона, закон не часто ценит Линчевателя. Он неконтролируем и непредсказуем — и поэтому опасен. Это особенно чувствуется в тех местах, где правительство немного, непосредственно связанно со взяточничеством, замешано в связях с преступниками, и другой коррупцией. Линчеватель ведет опасную жизнь, поскольку он может заиметь много могущественных врагов. С другой стороны,

Линчеватель может достигать уважаемого статуса, подобного Народному Герою, если его успехи станут всенародно известны. Популярность немного даст против мощной гильдии воров, но она может запугать трусливых должностных лиц.

Линчеватель конечно не вступит в гильдию воров. Он может, однако, быть частью некоторого тайного общества, преданного правосудию. Такое общество может состоять полностью из воров типа Линчевателя, или могло бы включать приключенцев многих разнообразных классов.

Линчеватель может иметь любой социальный статус. Он мог бы работать в любой местности, но город наиболее обычен. Его первичное побуждение – обычно правосудие, но можно вообразить его мотивы и такими, как: известность, лояльность (возможно к товарищам или убитым или разоренным преступниками родственникам), или возможно даже прихотью.

Некоторые комиксы неплохо иллюстрируют сложную психологию, персонажей Линчевателей.

Гуманоиды (Demihumans)

Другой фактор, для рассмотрения, когда вы создаете индивидуальность вашего вора – это его раса. Воры – один из двух AD&D классов игры, которые являются открытыми для любой расы (второй – воин (fighter)).

Люди считаются стандартом и нормой везде в этот книге, но мы будем включать примечание, когда специальные условия или правила относятся к нечеловеческим ворам.

Ниже, например, мы имеем некоторые наблюдения относительно поведения воров различных видов гуманоидов. Это описание – простые руководящие принципы, обобщения, и ни в коем случае не требуют, чтобы воры PC соответствовали этим моделям. PC характеризуются многими способами и основным является индивидуальность. Эти описания тем не менее могут быть полезны как отправная точка для осмысления вашего вора – нечеловека.

Рекомендации дающиеся ниже к типам "китов вора", который различные расы, вероятно, будут брать; комплекты вора полностью объясняются в Главе 3, начинающейся на стр. 22.

Это мне переводить пока в лом, хотите - читайте на инглише
(это перевел я, Ефанов Сергей)

Карлики

Много карликовых воров, даже и не воры; а скорее специалисты в механических приспособлениях, типа замков, ловушек, и так далее, которые используются, чтобы воспрепятствовать ворам. Карлик вор, часто является монтажником таких изделий, или советником по вопросам охраны. И, естественно, знание того, как охранять что-либо также полезно и для взятия этого самому...

Роль наиболее одобренная карликами ворами, естественно, монтер (troubleshooter). Здесь он может использовать свое знание и навыки без того, чтобы участвовать в постыдной деятельности подлинного воровства. Если вы хотите проверить насколько безопасны фактически ваши драгоценные камни, или будет ли ваша тюрьма на самом деле тюрьмой, то карлик монтер (troubleshooter) - вероятно лучший способ это выяснить.

Охотники за наградой также найдены среди карликов воров. Они могут обслуживать королей под горами, возвращая негодяев и преступников, кто так или иначе избежали правосудия карликов, и такие герои – единственные охотники за наградой, которые могут быть законных жизненных ценностей. Другие карлики охотники за наградой специализируются на кражах украденного. Они используют весь диапазон воровских навыков, чтобы возвратить украденные изделия; и они осторожны, чтобы не брать ничего иного, таким образом храня свою честь и безупречную репутацию.

Может быть опасно назвать любого из этих карликов вором — серьезным оскорблением в культуре карликов, в которой традиция абсолютно запрещает одному карлику красть у другого. Воровство в пределах карликового сообщества наказуемо по крайней мере изгнанием, а иногда и смертью.

Однако запрещение не простирается на кражу у других рас (особенно гоблинов), но кража – все еще менее чем благородное дело, и известный вор обычно рассматривается с осторожностью и подозрением своими соседями.

Карлики воры, живущие вне карликового мира, или утомились этим подозрением, или были высланы из своих домов за воровство или другие нарушения. Они все еще имеют тенденцию сохранять много чести и профессиональной характеристики отношения своей расы; прежний преступник, возможно, даже устал от своих преступлений и излишеств юности, и мог стать очень надежным компаньоном. Очень опасные немногие, однако, отказались от своего расового наследства, и стали ненадежными и непредсказуемыми.

Любой карлик может быть принят в гильдию воров, но он станет изгоем в карликовом обществе.

Эльфы

Эльфы воры иногда характеризуются как сборщики информации или шпионы. Эльфийская культура имеет относительно мало интереса в персональной, материальной собственности; с их невероятно долгой продолжительностью жизни, они больше других знают о преходящей природе вещей.

Но в то время как материальные вещи приходят и уходят, знание вечно, и это то, чего эльфийский вор жаждет прежде всего. С их более высокими возможностями для обнаружения секретных дверей, и превосходными чувствами вообще, эльфы превосходные сборщики информации. Из различных воровских ролей, они наиболее вероятно станут шпионами. Эльф выросший в большом человеческом сообществе, мог бы быть склонен брать роль исследователя, но это – редкая ситуация. Роль авантюриста также популярна, особенно для эльфийского вора, который желает пересечь мир в поисках экзотических знаний. (Однако, обратите внимание, что мультиклассовые воры не могут брать эту роль.)

Эльфы осторожны с приготовлениями; они могут иметь терпение, которое поражает другие расы. Они любят проводить исследование прежде, чем миссия предпринята, будь ли это быть относительно простая кража или поход в глубокое подземелье, чтобы найти некий драгоценный артефакт.

Из-за своего наследия, более вероятно чем другие воры, эльфы смогут определить ценность архаичных или неясных изделий, типа книг и художественных работ. (Если вы используете систему мирных навыков, вы могли бы позволить эльфу проверку сбора информации или подобного навыка, чтобы идентифицировать или оценить ценность такого объекта.) эльф, также, более вероятно будет знать, где можно продать изделие, хотя он вероятно захочет оставить его себе.

Когда эльфы желают материальных товаров, они должны быть красивыми и творческими. Эльфы имеют специальный интерес к изделиям, которые имеют долгий срок службы и интеллектуальной ценности (искусство, редкие книги и т.д.).

Хотя они приведены в восторг знанием, эльфы не чрезмерно скрытны. Они находят информацию возбуждающей, и могут восхищаться разделяя ее со своими друзьями.

Наконец, эльфы надежны. Вы можете обычно ожидать, что эльф будет вести себя как профессионал (хотя он не мог бы быть также признан) или надежный гильдийец (хотя эльфы предпочитают быть независимыми от таких организаций).

Гном

"Шалун" и "шутник" – слова, которые лучше всего описывают гномьего вора. Он восхищается кражами, не из жадности, но потому что это – подобно захватывающей игре — борьба с загадками и поединками, с ценным призом, если вы преуспеваете. Воровство – это отдых скорее чем профессия, но читатель хорошо знает, что преданные и увлеченные люди могут сделать со своими играми и отдыхом!

Гномы любят кражи, хотя лазание по стенам трудно из-за их маленького роста. Они могут быть безошибочными "медвежатниками" (специалистами по открыванию замков и обезвреживанию ловушек), имея техническую экспертность, сопоставимую с карликами, но более желающими применять свои воровские навыки.

Некоторые сравнили бы гномьих воров, со стаей крыс: Покажите ему кое-что блестящее и интересное, и он вероятно будет так поражен любопытством, что бросит все в попытке обнаружить способ взять интересный объект в свои небольшие ручки.

Гномы избегают больших сокровищ, типа монет или неуклюжих изделий. Они – сборщики и любители, которые любят восхищаться своими трофеями: драгоценные камни, драгоценности и (возможно лучшие из всех) очаровательные волшебные устройства.

Также, гномы любят умно использовать свои магические изделия. Они больше чем любая другая раса восхищаются практическими шутками. Они могут делать себя сплошной неприятностью, для своих товарищей авантюристов и воров партнеров; но, хотя и смущающие или забавные, такие шутки безопасны. И в сердце, гном, с которым хорошо обращаются, является наиболее лояльным и надежным приключенческим компаньоном.

Полуэльф

Полуэльфы живут между двумя мирами, и возможно это дает им специальную склонность к воровству, так как они берут лучшее, что могут предложить оба мира.

Некоторые полуэльфы предпочитают мир одного или другого родителя, если они выросли и приняты обществом этого родителя. Но большинство из них – странники, никогда не чувствующие себя дома или принятые в любом обществе.

Видя и понимая две разнообразных культурных точки зрения, полуэльфы хорошо знают различия в точках зрения народов, и как играть на этих различиях. Это помогает им развивать отличную способность скрыть правду, и объединенную с эльфийской близостью к знанию, делает полуэльфов превосходными жуликами. Его жертвы иногда покоряются экзотической внешностью полуэльфа (острые уши, стройное телосложение и т.д.).

Для полуэльфа, например, очень легко появится в новом городке, найти вероятную жертву, обнаруживать ее потребности или желания, а затем появляться на пороге жертвы с фальшивкой на продажу. Жулик полуэльф будет доить городок или область пока это возможно, и уйдет из нее, когда это станет слишком опасным. Между городками он может присоединяться к авантюристам для защиты (и возможно также их подставить), но в конечном счете он будет двигаться, чтобы найти новую территорию.

Много полуэльфов – одиночки и странники, что не способствует присоединению к гильдии. Связи вора полуэльфа с гильдией в лучшем случае свободны, если герой не вырос в структуре гильдии и хорошо знаком с ее менталитетом.

Халфлинг

Иногда изображаемые как законченные грабители, воры халфлинги в действительности мотивируются любопытством. Обычный халфлинг доволен, ведя простую, безопасную, удобную жизнь. Но воры хотят увидеть и испытать мир вне холмов и нор своего домашнего графства.

"Авантюристы" – вероятно все же слишком сильное для них слово, поскольку даже воры халфлинги имеют характерную застенчивую осторожность своей расы, плюс здоровую ненависть для опасности, дискомфорта и неуверенности. Халфлинги предпринимает осторожные приготовления всякий раз, когда это возможно, и очень хорошо используют свои навыки укрывательства. Осторожная разведка – всегда необходима, а фронтальные нападения (в бою или при грабеже) это анафема.

Много халфлингов имеют замечательно мало интереса в деньгах, которые могут быть обременительны (особенно для маленькой персоны). Они будут брать большое количество награбленного, конечно, по крайней мере, достаточного в течение приятного периода непринужденности и комфорта прежде, чем они будут вынуждены снова работать, но они едва ли мотивируются жадностью.

Большое замешательство у мудрецов, вызывает вопрос: Где халфлинги получают свой экстраординарный талант к воровским навыкам? Имеется небольшое количество изготовителей замков или работников по металлу, найденных в их культуре, но воровство среди самих халфлингов – фактически неслыханно, но все же вор халфлинг имеет удивительную ловкость почти во всех воровских навыках.

Вместе эта ловкость, и только что описанные отношения, плюс полная лояльность к своим друзьям, вор халфлинг – понятно имеет высокий спросев приключенческой экспедиции.

Другие Нечеловеческие Расы

Как упоминается в *Руководстве Данжон Мастера* (стр. 15), возможно проектировать новые расы героев для вашей кампании. Некоторые из этих героев вероятно будут иметь воровской класс

Расы, наиболее обычно приспосабливаемые для героев – гуманоидные: людоеды, орки и гибриды этих рас; гоблины, кобольды, и возможно даже хобгоблины или медвежатники. Как воры, эти герои предпочитают роли разбойников (то есть бандитов) и головорезов, так как они предпочитают вооруженный грабеж, где не требуется много ловкости, деликатности или тонкости.

Гуманоиды, Города и Гильдии

Выше описаны гуманоиды, которые были базовыми среди их собственного вида, и взяли большинство культурных атрибутов их расы. Некоторые гуманоиды, однако, могут быть и из другой местности, типа человеческих городов. Большинство таких гуманоидов все же первоначально жило среди их собственных расы, но некоторые кампании могут включать гуманоидов третьего поколения. Это особо часто случается в больших городах, где могут иметься гетто гуманоидов, или где гильдии воров преднамеренно приняли гуманоидов в свою середу, чтобы воспользоваться преимуществом специальных способностей и выгод их рас, при подавлении естественных и культурных склонностей (дварфовая честь, мирность халфлингов, полуэльфийская охота к перемене мест, и так далее).

Рожденные в гетто гуманоиды несомненно все еще несут некоторую печать их "родины", но тенденции более слабые. Фактически, индивидуальность выращенного гильдией гуманоида едва могла бы быть признана. (Могут даже иметься такие причуды как карлик клаустрофоб или подавленный эльф).

Кодекс Профессионала

Вы думаете, что город, армия, бандиты, воры, или любая другая группа, смогли бы выполнить что-нибудь, если они не действовали сообща?
--Plato's Republic, Book I

Одна из вещей, которая отличает "профессионального" вора от обычного, вульгарного его понимания. Они подобно Платону, тонко чувствуют, что даже воры должны поддерживать между собой баланс правосудия, чтобы добиться успеха.

Много воров желают быть расцененными как профессионалы. Это - привилегированный статус, означающий успех и уважение преступного мира. Это может быть полезно для дела, принося все более прибыльные рабочие места. Даже в местах, не находящихся под опекой гильдий, круги профессиональных воров, формируют элиту преступного мира.

Наиболее основная отличительная черта профессионала – то, что он признан также другими профессионалами. А это признание не легко заработать. Вор должен создать репутацию превосходства, надежности, и чести среди своих "деловых" партнеров.

Потенциальный профессионал также должен появляться в "правильных местах", тавернах и других специфических местах, где собирается профессиональная братия. Там они расслабляются, делятся информацией, подписывают контакты и принимают меры для профессионального сотрудничества с другими ворами.

Профессионалы имеют неписаный кодекс, руководящие принципы для поведения. Его точное содержание изменяется, единственное универсальное правило, кажется, запрет на "стукачество". Типичный "кодекс" выглядит следующим образом, с его элементами, внесенными в список в порядке важности:

1. Профессиональный вор не "стучит": Если его схватили власти во время или после сделанной работы, он не выдаст своих партнеров, осведомителей, или других профессиональных контактов.

2. Профессиональный вор честно сообщает, сколько денег или ценностей взято на деле; он не будет "парить" своих партнеров.

3. Группа профессиональных воров разделит кассу одинаково между собой, или согласно вкладу каждого в дело, обговоренному и согласованному заранее.

4. Профессиональный вор разделит некоторую часть своего дохода с другими профессиональными ворами, которые были заключены в тюрьму (чтобы помочь оплатить штрафы, подкупить должностных лиц и т.д.).

5. Если профессиональный вор имеет ценную информацию (например, привлекательные цели, местоположение западней, и действие городской стражи), он поделится ею с другими профессионалами.

6. Профессионалы обязуются помогать друг другу, даже несмотря на персональные разногласия или вражду.

Как сказано выше, не все эти правила признаются во всех кругах профессиональных воров; но есть чести которая отмечает профессионала и он получают признание как "хороший грабитель". Наказание за нарушение профессионального кодекса может быть как минимум столь же серьезно, как и наказание за нарушение закона. Некоторые нарушения могут игнорироваться преступным сообществом, но систематическое нарушение кодекса испортит репутацию персонажа. Другие воры перестанут брать игрока в партнеры на очередное дело; тишина и холод будут приветствовать его в любимых социальных учреждениях; и даже перекупщики краденного могут отказываться покупать его добычу. Также имеется риск, что бывшие партнеры "настучат" на него.

С другой стороны, имеются значительные выгоды для вора, который твердо придерживается кодекса. Он получает хорошее отношение и доверие своих партнеров. Он не свободен от постыдных воров, которые могут попытаться настучать или надуть, но он будет иметь поддержку и одобрение других в жестокой мести, даже тех кто его недолюбливает. Также, если он захвачен и заключен в тюрьму властями, он может ожидать помощи от гильдии, они могут устроить его освобождение, выпуск через подкуп или амнистию. Даже если профессионал не имеет необходимых денег, другие воры, зная, что он сделал бы для них то же самое, будут собирать ему деньги, пока необходимое количество не будет собрано

Глава 2: Мирные Навыки

Использование НВП в вашей кампании рекомендуется, особенно, если вы собираетесь использовать воровские киты, которые мы представляем в этот книге. Мирный навык – это лучший способ определить различные таланты, которые отличают один кит вора от другого.

Таблица 1: Воровские Мирные Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ*	**ВОРОВСКИЕ НАВЫКИ***	**НОВЫЕ ВОРОВСКИЕ НАВЫКИ****
Сельское хозяйство	Древняя История	Настороженность ***
Управление животными	Оценка	Подражание Животным
Дрессировка животных	Бой в темноте	Астрология
Творец	Гримировка	Попрошайничество
Кузнечное дело	Подделка	Управление Лодкой ***
Пивоварение	Азартные игры	Выносливость
Плотницкие работы	Огранка драгоценных камней	Заговаривание Зубов
Ремонт обуви	Манипулирование	Гадание
Приготовление пищи	Прыжки	Травоведение
Танец	Местная История	Охота
Ориентирование на местности	Музыкальный Инструмент	Сбор Информации
Этикет	Чтение по губам	Запугивание
Разжигание огня	Установка ловушек	Изготовление Замков
Лов рыбы	Ходьба по канату	Грабеж
Геральдика	Акробатика	Навигация

Языки, Современные	Чревовещание	Наблюдение ***
Обработка кожи	Чтение/письмо	
Горное дело	Религия	
Глиняная посуда	Выживание	
Верховая езда, Воздушная	Выслеживание	
Верховая езда, Наземная	Перемещение	
Использование веревки	Изменение Голоса	
Судовождение		
Швея/кройка		
Пение		
Строительство		
Плавание		
Предсказание погоды		
Плетение		

* НВП, внесенные в список в этой колонке полностью описаны в AD&D® 2-ое Руководство Игрока Издания, стр. 56-65.

** Эти новые навыки для воров описаны в тексте этой главы.

*** Если DM согласен, они могут рассматриваться общими, доступными персонажам любого класса без дополнительного НВП слота.

Новые Мирные Навыки

Каждое описание начинается со следующей информации: название навыка, число слотов, требуемых для его выбора, уместный персонаж, модификатор проверки для использования навыка, и кита(ов) вора, для которого это мастерство является соответствующим (то есть, требуемым или рекомендуемым).

Воры любого кита могут выбирать любой из этих новых навыков. Однако, если кит не внесен в список как соответствующий в описании навыка, то дополнительный слот мастерства требуется, так же, как если мастерство было ограничено другому классу (cf. Руководство Игрока, p. 54). Это – то, почему "# Требуемых слотов" всегда приводится, даже притом, что данное мастерство не может стоить ни одного слота ворам, которые берут определенные киты.

Настороженность (Alertness)
1 slot, Wisdom, +1 modifier.
Required: Burglar.
Recommended: All.

Персонаж с этим мастерством способен инстинктивно замечать и определять признаки волнения в непосредственной близости, уменьшает на 1/6 шанс игрока быть застигнутым врасплох, если он выкинул успешный чек.

Подражание Животным (Animal Noise)

1 slot, Wisdom, -1 modifier.
Recommended: Bandit, Bounty Hunter, Smuggler.

Персонаж с этим мастерством способен подражать звукам издаваемым различными животными. Успешная проверка означает, что только с помощью магии можно отличить ваш крик, от крика реального животного, которому вы подражаете. Неудавшийся бросок кубика означает, что звук немного отличается от правильного.

Если бросок кубика провален, это не подразумевает, что все существа, услышавшие его определили, что звук поддельный. Существа и гуманоиды, которые знакомы с криком, знают это автоматически, а другие существа или персонажи находящиеся на пределе слышимости могут кидать проверку Мудрости для того, чтобы обнаружить подделку.

Бандиты и Контрабандисты часто используют эту способность для подачи сигналов, почти как диалект различных каст воров.

Попрошайничество (Begging)
1 slot, Charisma, special modifiers.
Required: Beggar.
Recommended: Assassin, Bounty Hunter, Burglar, Cutpurse, Spy.

Это мастерство выполняет две функции. Во-первых, оно позволяет игроку убедительно прикидываться нищим; успешно автоматически, никакой проверки не делается. Эта функция используется чаще всего Убийцами, Охотниками за наградой и Шпионами.

Игрок может также просить о небольших пожертвованиях в свою пользу (проще говоря милостыню). (Многие карманники – фактически нищие) Успешное выполнение этого требует людей вокруг, да еще и таких людей, у которых есть деньги чтобы дать их вам. Игрок в покинутом замке или недавно ограбленной деревне может быть уверен в отказе.

В таблице 2 предложены модификаторы DM как руководящие принципы. Они не рассматривают богатство места действия, а только плотность населения. Обедневшие регионы могли бы иметь большие отрицательные модификаторы, также так могли бы быть богатые области скаредности.

Таблица 2: ПРЕДЛОЖЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ ПОПРОШАЙНИЧЕСТВА

Место действия	**Модификатор**
Необитаемый/Дикая местность	Автоматический Отказ
Сельская местность	-7
Деревушка, Деревня	-5
Городок (town) маленький	-2
Город (sity) большой	0

Если проверка успешна, то в этот день игрок способен выпросить достаточно денег, товаров или услуг, чтобы удовлетворить свои основные потребности (немного еды и питья, место на ночь).

DM также может использовать проверку на определенные отдельных действий — например, игрок отворачивается, поскольку нищий обращается к определенному NPC.

Мастерство попрошайничества не может использоваться, чтобы вынудить игрока отдать деньги, игроки всегда свободны решить, насколько расщедрится их персонаж в ответ на мольбу.

Управление Лодкой (Boating)
1 slot, Wisdom, +1 modifier.
Recommended: Adventurer, Bounty Hunter, Smuggler.

Игрок с мастерством управления лодкой необходим, чтобы вести лодку вниз при быстром течении или уменьшать опасность опрокидывания каноэ или лодки. Кроме того, игрок с мастерством управления лодкой может следить, чтобы лодка двигалась на своей максимальной скорости.

Обратите внимание, что это мастерство отлично от Навигации и Судовождения, которые относятся к судам в океанах, морях, или по крайней мере больших озерах, скорее чем маленькое ремесло на меньших озерах и реках.

Выносливость (Endurance)
2 slots, Constitution, 0 modifier.
Recommended: Thug.

Это мастерство обычно дается воинам. Его описание находится на р. 58 в ПХБ.

Заговаривание зубов (Fast-Talking)
1 slot, Charisma, special modifier.
Required: Swindler.
Recommended: Acrobat, Adventurer, Fence, Investigator, Smuggler, Troubleshooter.

Заговаривание зубов – это искусство отвлечения. При успешной проверке, разговаривающий способен избежать неприятностей при любом жульничестве, которое он пытается провернуть. Модификаторы основаны на интеллекте и Мудрости цели, как показано на Таблице 3. DM может также добавлять модификаторы согласно трудности или правдоподобности конкретной ситуации.

Таблица 3: МОДИФИКАТОРЫ ЗАГОВАРИВАНИЯ ЗУБОВ

Интеллект		**Мудрость**	
Цели	**Модификатор**	**Цели**	**Модификатор**
3 or less	n/a	3	-5
4-5	-3	4-5	-3
6-8	-1	6-8	-1
9-12	0	9-12	0
13-15	+1	13-15	+1
16-17	+2	16-17	+3
18	+3	18	+5
19	+5	19+	n/a
20	n/a		

Модификаторы суммируются. Цели интеллекта 3 или меньше настолько тупы, что попытки заговорить им зубы терпят неудачу автоматически, потому что они не могут следить за тем о чем вы говорите. (Однако существ, которые являются настолько глупыми, легко одурачить другими способами.) Цели с Интеллектом 20 или больше, или Мудростью 19 или больше непроницаемы для заговаривания зубов.

Пример (от переводчика: не корректировал): Джулина Тихая, экстроординальный шпион, обнаружен охранниками, когда она крадется вокруг дворца императора. Она быстро решает попытаться заговаривать им зубы, что она является хозяйкой дворца Стюарта и только потерялась в лабиринтах залов. Неизвестный Джулине, Стюарт пожилой, искренне и счастливо женатый джентльмен; и возможно, что охранники знают

об этой репутации. DM предполагает, что охранники имеют средний Интеллект и Мудрость (никакой модификатор), но он добавляет -3 модификатор, потому что история Джулины противоречит репутации Стюарта. Бросок на 1d20 – 7, меньше 10 (Обаяние Джулины 13, с -3 модификатором), так что она преуспевает. Охраны покупаются на ее историю, и предлагают, чтобы она немедленно шла туда, где она живет. Если бы она потерпела неудачу, они раскроют ее блеф, и возможно, сопроводят ее прямо к двери Стюарта и его жены!

Гадание (Fortune Telling)
2 slots, Charisma, +2 modifier (see below).
Recommended: Swindler.

Этот мирный навык охватывает знание разнообразных методов предсказания, все из них фальшивы. Вор с Гаданием знаком с многочисленными устройствами и методами, типа гадальных карт, чтения по руке, интерпретации полета воробьев, или чтению по внутренностям жертвенного животного и т.д. — или, по крайней мере, вор достаточно знаком с этими методами, чтобы казалось, что он настоящий предсказатель. (Если мастерство предсказания будущего может делать точные предсказания в компании DMa, это мастерство не обязательно позволяет вору делать это, оно не дает никаких волшебных полномочий) вор составляет предсказание, которое он желает сообщить.

Успешная проверка указывает, что клиент верит что предсказания подлинный. Если проверка провалена, то обман обнаружен некоторым способом, или предсказанию просто не верят. DM может взять те же самые модификаторы, которые описаны для заговаривания зубов (выше), основанные на Интеллекте и Мудрости клиента и правдоподобности предсказанного благосостояния.

Необязательное Правило: Если выпадет 1 (или другое число, тайно выбранное DM перед броском кубиков), предсказание на самом деле сбывается!

Травоведение (Herbalism)
2 slots, Intelligence, -2 modifier.
Recommended: Assassin, Bounty Hunter.

Знание трав, особенно с ядовитыми качествами, является особенно ценным для Охотников за наградой и Убийц. Скауты часто изучают типы и свойства растений. Это мастерство обычно дается священникам и магам. Его описание находится на p. 59 из Руководства Игрока. См. также p. 26 из этот книги для информации относительно использования этого мастерства с воровским китом убийцы.

Охота (Hunting)
1 slot, Wisdom, -1 modifier.
Recommended: Bounty Hunter.

Это мастерство обычно дается воинам. Его описание находится на p. 59 из ПХБ.

Сбор информации (Information Gathering)
1 slot, Intelligence, special modifiers.
Required: Beggar, Fence, Investigator, Spy.
Recommended: Adventurer, Assassin, Bounty Hunter, Burglar, Cutpurse, Smuggler, Swindler, Troubleshooter.

Это мастерство дает способность собрать информацию в преступном мире, обычно относительно воровских "рабочих мест", а также NPC. Игрок с этим мастерством, в соответствующих обстоятельствах, будет знать все основные слухи, ходящие в "грязных" районах города; а с успешной проверкой, будет собранна определенная информация относительно человека или места. (DM должен решить насколько точная информация получена.)

Следующие модификаторы могут изменять проверку:

Члены гильдии Воров получают премию +2, потому что им доступны больше и лучше информированные контакты, чем другим. Также, их "территория" (ниже), как рассматривается, является таковой гильдии, а не только их собственной области действия.

Так как использование этого навыка зависит от сети осведомителей и связей, вору будет сложнее, пытаться использовать это умение на не знакомой ему территории. "Территория" – место его регулярных действий: город или окрестности города, или даже целая область или сельская местность. Вне этой территории вор не узнает всех слухов автоматически (требуются обычный бросок), а сбор *определенной* информации ухудшается как минимум на -3. DM может увеличивать это число в иностранных областях (например, вор из Waterdeep, пробует собрать информацию в Calimshan), из-за больших языковых, культурных или расовых различий.

И конечно, в любом случае, для проверки требуется немного денег на напитки, взятки, и т.д., при отсутствии денег, налагается дополнительный штраф -3. Общее количество 1d10 gp используется для проверки действительно ли желаемая информация получена. (Если информация все еще неизвестна, игрок может продолжать его поиск на следующий день, растрачивая большее количество денег и делая проверку навыка.) DM свободен увеличить стоимость использования этого навыка, если это подходит к данному месту.

Примеры: (ПРОПУЩЕН!)

Запугивание (Intimidation)
1 slot, ability special, special modifier.
Required: Thug.
Recommended: Bandit, Bounty Hunter, Buccaneer.

Это – талант склонять людей к вашему желанию, запугивая любителей дневного света, под покровом ночи. Запуганный NPC, весьма вероятно, будет делать то, что ему говорят, из страха. С другой стороны, они, также, очень вероятно, направят свой гнев против игрока, который их запугивает. NPCи будет держать свое скрытое негодование, до первого шанса отомстить за свою гордость.

Запугивание может быть предпринято одним из двух способов: Сила или Обаяние. Если используется Сила, запугиваемый боится только немедленной расправы. Если используется Обаяние, запугивание состоит из более тонких угроз, которые не в физической угрозе. Если успешно, NPC убежден, что вор способен сделать его жизнь несчастной, если не прямо сейчас, то в самом обозримом будущем.

Игроки не могут быть вынуждены подчиниться запугиванию, поскольку это умалило бы свободу игроков в игре.

Изготовление Замков (Locksmithing)
1 slot, Dexterity, 0 modifier.
Recommended: Troubleshooter, dwarf and gnome thieves.

Это – специализированный навык создания замков. При проверке успешности с ним обращаются, подобно другим ремесленным навыкам. Также, воры с этим мастерством получают премию 10% к их умению открывания замков (lockpicking), потому что они хорошо знакомы с внутренней структурой и работой многих замков.

Помимо траблшутера, карлика (dwarf) или гнома, вор любого кита может уметь изготавливать замки (за 1 слот мастерства), остальным придется использовать два, поскольку в их культуре мало обращались с механическими предметами.

Грабеж (Looting)
1 slot, Dexterity, 0 modifier.
Required: Burglar.
Recommended: Adventurer, Bandit, Buccaneer, Thug.

Это мастерство дает возможность, лучшего ограбления в самые кратчайшие сроки. Например, грабитель врывается в комнату в богатом особняке. Он имеет приблизительно две минуты, чтобы заполнить свой рюкзак, чтобы он мог убежать прежде, чем охрана будет вызвана магической сигнализацией. Если проверка успешна, он способен выбрать и наполнить в свой рюкзак наиболее ценными изделиями, которые можно унести, за имеющееся время, и влезающие в мешок.

Навигация (Navigation)
1 slot, Intelligence, -2 modifier.
Required: Buccaneer.
Recommended: Smuggler.

Это мастерство обычно дается жрецам, воинам, и магам. Его описание находится на р. 61 из Руководства Игрока.

Наблюдательность (Observation)
1 slot, Intelligence, 0 modifier.
Required: Beggar, Cutpurse, Investigator, Spy, Swindler, Troubleshooter.
Recommended: Assassin, Bounty Hunter, Burglar, Fence, Smuggler.

Игроки с этим навыком приобрели исключительно острую наблюдательность. DM может просить о проверке навыка (или кидать его тайно) в любое время когда имеются какие-то незаметные детали, он может также позволять игроку с наблюдательностью увеличивать шанс обнаружения секретных или скрытых дверей до 1/6. Навык охватывает все чувства.

Чтение/Письмо (Reading/Writing)
1 slot, Intelligence, +1 modifier.
Recommended: Investigator, Spy.

Этот навык обычно ограничивается священникам и волшебникам. Его описание находится на p. 61 из Руководства Игрока.

Выживание (Survival)
2 slots, Intelligence, 0 modifier.
Required: Bandit.
Recommended: Bounty Hunter.

Этот навык обычно ограничивается воинам. Его описание находится на p. 63 из Руководства Игрока.

Выслеживание (Tracking)
2 slots, Wisdom, 0 modifier.
Required: Bounty Hunter.
Recommended: Assassin.

Это мастерство обычно ограничивается воинам. Его описание находится на p. 64 из Руководства Игрока.

Слежка (Trailing)
1 slot, Dexterity, special modifiers.
Required: Assassin, Cutpurse.
Recommended: Beggar, Bounty Hunter, Investigator, Spy, Thug, Troubleshooter.

Слежка походит на выслеживание (tracking), только выслеживание связанно в основном с дикой местностью, а слежка типично используется в городских центрах (то есть, городах и больших городах). Это навык находится на некотором расстоянии от цели, или даже искать ее, хотя она может пытаться смешиваться с толпой, или по крайней мере, теряться в беспорядке улиц, полных народа.

Сначала делается проверка навыка, чтобы узнать, способен ли вор следить за целью без того, чтобы его слежку обнаружили. Если преследуемый имеет навык настороженности (alertness), то вор получает -5 штраф.

Если вор замечен, человек, то сопровождаемый может пытаться скрыться. Чтобы не потерять след, вор должен делать другую проверку. Модификатор от -3 до +3 (изменяющийся от первого посещения иностранного города до домашнего поселения вора) может использоваться, если DM так решит, отражая то, как хорошо вор знает эту область. Предупредите игрока заранее, если вы примените модификаторы (хотя вы не должны сообщать точно, чем они являются).

DM не должен стесняться использовать ситуативные модификаторы на эти броски. Например, если улица относительно пустынна, то вор получил бы -1 или -2 при попытке следить оставаясь незамеченным, но +1 или +2, если он был замечен и преследует свою цель после этого. Противоположные числа могли бы использоваться для исключительно переполненных улиц, или ночью.

Для любого броска навыка слежки, штраф -3 применяется, если преследуемый, тоже имеет мастерство слежки.

Изменение Голоса (Voice Mimicry)
2 slots, Charisma, special modifiers.
Recommended: Assassin, Spy.

Изменение Голоса - искусство убедительного подражания голосам других людей. Это очень требовательный навык, так для него необходимо интенсивное обучение и практика голосовых связок. Поэтому оно требует двух слотов НВП.

Игрок с изменением голоса способен подражать любому акценту, который он слышал. Успех автоматический, если люди, с которыми он говорит, сами не имеют такого акцента, в ином случае требуется проверка (с модификатором +2).

Более трудна имитация голоса определенного человека. Чтобы сделать это, вор, конечно, должен быть знаком с голосом. Проверка навыка необходима, чтобы определить, обнаружена ли имитация; модификаторы зависят от того, как хорошо слушатели знают голос, который пытаются подделать. Успех конечно 100%, если слушатель кто-то, кто никогда не слышал первоначальный голос. На обман знакомого, не имеется никакого модификатора; при одурачивании друга подделываемого -2, близкий друг -5, и кто-то кто чрезвычайно близок (например, родитель или супруг(супруга), или кто-то кто имел близкий контакт с человеком в течение многих лет) -7.

Эта способность часто используется в совокупности с навыком гримировки. Который должен быть проверен, в зависимости от того, замечен игрок или услышан. Если маскировка успешна, имеется +5 модификатор к мимикрии голоса, слушатели уже прииняли его внешность, так что они менее вероятно будут сомневаться в голосе. Если гримировка терпит неудачу, то не имеет значение насколько хороша имитация голоса. Если сначала успешно подделан голос, то это дает +1 модификатор проверке гримировки.

Карлики

Общие: Творец, Кузнечное дело, Пивоварение, Ориентирование на местности, Разжигание огня, Горное дело, Глиняная посуда, Использование веревки, Строительство.

Вор: Древняя История, Оценка, Бой в темноте, Огранка драгоценных камней, Установка ловушек.

Жрец: Инженерия.

Воин: Доспешник, Выносливость, Альпинизм, Выживание (Холмы, Горы), Изготовление оружия.

Новый: Запугивание, Изготовление замков.

Эльфы и Полуэльфы

Общие: Управление животными, Творец, Танец, Орентирование на местности, Этикет, Обработка кожи, Использование веревки, Шитье/Кройка, Пение, Предсказание погоды, Ткачество.

Вор: Древняя История, Азартные игры, Прыжки, Местная История, Музыкальный Инструмент, Установка ловушек, Ходьба по канату, Акробатика.

Жрец: Лечение.

Воин: Изучение животных, Лучное дело/Стрельник, Охота, Выживание (Лесистая местность), Выслеживание.

Волшебник: Древние Языки, Астрология, Травоведение, Чтение/письмо, Определение заклинаний.

Новый: Настороженность, Подражание Животным, Наблюдательность.

Из-за смешанного наследия, полуэльфы могут иметь полное разнообразие навыков своего человеческого родителя, или они могут быть склонны брать навыки подобные таковым других эльфов (выше). Это вероятно зависит от того, кто вырастил вора полуэльфа и где. Если необязательная получеловеческая премия навыка для рекомендуемых навыков используется, полуэльфы должны получить ее, когда они используют рекомендуемые для эльфов навыки, приведенные выше, независимо от того, где они выросли.

Гномы

Общая: Творец, Кузнечное дело, Пивоварение, Плотницкие работы, Ремонт обуви, Горное дело, Глиняная посуда, Использование веревки, Строительство.

Вор: Древняя История, Оценка, Гримировка, Подделка, Азартная игра, Огранка драгоценных камней, Манипулирование, Местная История, Установка ловушек, Чревовещание.

Жрец: Древние Языки, Инженерия, Травоведение.

Воин: Выживание (холмы, лесистые местности).

Волшебник: Определение заклинаний.

Новый: Животный Шум, Изготовление замков.

Халфлинги

Общая: Сельское хозяйство, Пивоварение, Плотницкие работы, Ремонт обуви, Приготовление пищи, Обработка кожи, Глиняная посуда, Шитье/Кройка, Ткачество.

Вор: Подделка, Азартная игра, Манипулирование, Местная История, Музыкальный Инструмент, Установка ловушек, Акробатика.

Жрец: Лечение, Травоведение.

Воин: Лучное дело/Стрельник.

Новый: Настороженность, Подражание Животным, Попрошайничество, Заговаривание Зубов, Гадание, Наблюдательность, Слежка.

Глава 3: Воровские Киты

Вы утомлены стандартной игрой, старых, воров карманников, даже если AD&D®, делает их слегка более интересным чем их предшественники? Вы хотите все еще больше интереса, больше разнообразия, но не хотите волноваться относительно разработки всех деталей самостоятельно? Тогда киты вора могут быть очень полезны для Вас.

Здесь мы покажем Вам, как создавать и играть всеми видами воров. Они представлены в китах. Каждый кит определяет специфический тип вора — его характеристики, способности, и ограничения. Вы также можете проектировать ваши собственные китоы, и мы включаем предложения о том, как Вы могли бы делать это.

Киты и Типы Вора

Каждый тип вора, описанного в этой главе определен посредством кита. Кит

составлен из следующих элементов:

Описание: кит объясняет тип вора, описывая типичное появление, манеру, культурный статус, и использование персонажа в кампании. Это также вносит в список любые требования, необходимые для игрока(персонажа), чтобы брать кита.

Роль: Многие из этих типов вора возникают в специфических социальных контекстах. Скупщик краденного, например, существует, потому что другие воры нуждаются в рынке в краденных товарах. Кит поэтому опишет роль перекупщика в его обществе, и может предлагать, как он мог бы функционировать относительно остальной части кампании приключения фантазии.

Под "Ролью" Вы также найдете примечания относительно лиц или статусов, типичных для воров этого кита. Это отражает наше более раннее обсуждение "играющие роль воры", где мы исследовали сетенги, социальный статус и побуждения, и представили несколько образцов вора.

Вторичные Навыки: Если Вы хотели использовать Вторичные Навыки из правил AD&D (см. Руководство Игрока, p. 53), тогда ваш кит может требовать, чтобы ваш вор брал определенного навыа, или выбрал из ограниченного списка. Вы не могли бы быть способны выбирать беспорядочно из всех вторичных навыков, внесенных в список в Руководстве Игрока.

ВП: Если вы используете правила ВП AD&D®2, то ваш кит мог требовать, чтобы ваш вор брал определенные мастерство оружия. Или, ему придется выбирать один из ограниченного диапазона; Бандит, например, требуется, чтобы брать тот, дубасящее оружие.

Некоторым китам (Убийцы, например) разрешают более широкий диапазон оружия чем нормальым ворам.

В отличие от НВП, ВП, требуемые для кита вора - НЕ дополняются если ничего не сказанно. Они должны быть взяты из доступных обычнму вору первого уровня.

НВП: Если Вы хотели использовать правила НВП из AD&D® 2, то Вы найдете полезным информация в каждомките о том какие мастерства требуются или рекомендуются для данного вида вора. Охотнику за сокровищами, например, требуется брать мастерство прослеживания; и множество других, связанных с глухим выживанием и прослеживающий люди рекомендуется.

Обратить внимание, что требуется, чтобы у моастерсства появлялись бонусы. Иногда бонусы появляются и из других групп нежеги Общая или группы Воров, но (так как это бонус) это не имеет значение, сколько дополнительных слотов под него занято, он вбивается "безплатно".

Если мастерство только рекомендуется в ките вора, оно не дается автоматически игроку. Если игрок решает брать рекомендуемое НВП, значит он заполняет одного из открытых слотов вора. Начинающий вор должно иметь не больше, чем одно НВП, которого нет среди, тех, которые рекомендованны или требовательны для их кита.

Так что позвольте нам предполагать, что мы имеем охотника за сокровищами по имени Baltrin. Как первый вор уровня, Baltrin начинается с тремя слотами НВП. Кроме того, для выбора кита Охотника за сокровищами, он получает Прослеживание как бонус. Два из его трех слотов НВП должны быть потрачены на мастерство, которые рекомендуются для его кита; он выбирает настороженность и поездку. Его заключительный слот может быть заполнен любым мастерством которого он желает. Игрок выбирает плотницкие работы, решая что Baltrin приобрел его от семейства

плотников.

Множество новых НВП упомянуто в этих китах. См. Главу 2, "Мастерство", для полного внесения в список вора НВП и полные описания тех, которые являются новыми.

Не рекомендуется, чтобы Вы использовали, и вторичные навыки и НВП. Мы настоятельно рекомендуем, чтобы Вы использовали правила НВП, если Вы собираетесь использовать эти новые руководящие принципы для типов вора; они дают вора намного больше ярким и определеным, и делают для более интересной и разносторонней кампании.

Прогрессия Навыка: Эта секция каждого кита вора предлагает, который из навыков традиционных воров (выбирающий карманы, и т.д.) являются наиболее ценным к тому виду вора. Рекомендуется, чтобы повышение игроков(персонажей), самое быстрое в тех навыках, так как они - те которые, вероятно, получат большинство практики. Они предполагаются как предложения —, выбор того, как назначать усовершенствования навыка должен остаться в руках от игрока.

Оборудование: Некоторые типы вора имеют тенденцию использовать некоторые формы оборудования, или от предпочтения или потребности; или они могут быть ограничены, в оборудовании которое могут использовать. Мы обратим внимание на такие ситуации. Нищий, например, не может просить очень хорошо, если он оделся в великолепном наряде, с позолоченной броней и bejeweled оружием.

Эти списки оборудования не обязательные ограничения. Скорее, они отражают то, какое время и испытание доказало, чтобы быть наиболее выгодным для вора этого или того разнообразия. Если игрок отигрывает его роль, оборудование будет иметь смысл; и DM волнн менять ценность предложенного оборудования, когда игрок экспериментирует с другими вещами.

Специальные Выгоды: Большинство типов вора имеет некоторые специальные выгоды, которые другим не даются. Это могут быть прямые специальные способности. Часто, однако, они отражают отношения вора к его обществу; они могут быть определены как специальные бонусы реакции, специальные привилегии в некоторых культурах или регионах, и т.д. Перекупщик краденного, например, получает лучшие реакции , и также имеет меньшее количество неприятностей чем другие игроки в обнаружении воров, желающих нанять из их навыков.

Специальные Помехи: Точно так же каждый тип вора имеет некоторые неудобства, которые препятствуют ему, типа штрафов реакции Нищих.

Расы: В предыдущей главе мы обсуждали нечеловеческих воров вообще. Каждый кит был написан для человеческих персонажей. В некотором смысле, воры гуманоида каждой расы могут взять кит себе, из-за их нечеловеческого наследия. Однако, это конечно возможно для гуманоидов, чтобы брать одного из этих китов (с согласия DM, конечно). Перед помещением слишком много усилия в не-человеческого игрока, убедитесь, что обговорили соединение расы / кита с вашим DM. Он не мог бы оценивать пиратов карлика, например.

Под заголовком "Расы", мы обращаем внимание в каждомките на специальные соображения для нечеловеческих воров: расы, рекомендуемые (или противоположность) для того кита, и любых специальных модификаций, которые могли бы применяться если нечеловеческий персонаж используется.

Важное Примечание

В следующих секциях, несколько китов вора включают бонуса реакции и штрафы как часть их специальных выгод и специальных помех. Обязательно следует сообщить им это.

В AD&D®, если игрок очень харизматический, он получает то, что называется " регулирование реакции. " (См. Руководство Игрока, p. 18.) Когда игрок(персонаж) имеет, высокое Обаяние и получает премию, это выражено как плюс; +2, например. Когда он имеет низкое Обаяние и получает штраф, это выражено как минус; -3, например.

Однако, когда Вы бросаете 2d10 для реакций столкновения (см. DMG, p. 103), не добавляйте премию (+), и не вычтите штраф (-) от бросок кубики. Делайте это по другому:. Если игрок имеет Обаяние 16, и таким образом получает +5 reaction ajustent, Вы вычитаете это число от броска 2d10. (Иначе NPCS реагировал бы даже более ужасно, потому что игрок был харизматический!)

Киты и Классы Вора

Эти киты вора предназначены, чтобы дополнять класс вора; они делят варов в очень широком диапозоне понимания этого слова. Они не соответствующие бардам.

Киты и Создание персонажа

Имеются три правила, управляющие китами вора:

1. Игрок может выбрать только один кит вора.

2. Вы можете выбирать кита вора только тогда, когда Вы создали тот персонажа.

(Это правило имеет одно исключение: Если DM и игроки решают объединять эти правила с существующей кампанией, и и DM, и игроки могут договариваться о том, какой кит вора был бы соответствующий каждому существующему персонажу, то Вы можете использовать эти правила, чтобы добавить киты вора к существующим персонажам)

3. Как только вы выбрали кита вора, Вы не можете изменить его.

(Обратить внимание, однако, что гибкий путь который на аванс(прогресс) воров, Вы можете делать много, чтобы делать ваш взгляд вора, как будто его кит был изменен(заменен). Например, Перекупщик краденного может быть увязший в дикой местности и не быть способным следовать за его "профессией" в течение многих лет. Но даже в этом случае, он не мог стать таким китом, типа скаута.)

Перед выбором кита вора, Вы уже выбрали персонаж: множество способности (AD&D Руководство Игрока, Глава 1), раса (Глава 2), класс (наверное вор ;)), и aligmrnt (Глава 4). Вы могли бы также решить относительно факторов статуса, как обсуждалось выше .

Вы тогда готовы выбирать кит вора. Вы вероятно столкнетесь с различными другими стадиями создания персонажа, типа мастерства (Глава 5 Руководства Игрока, и Главы 2 этого издания), денег и оборудования (Руководство Игрока, Глава 6), и т.д.

Киты Вора

Следующее - несколько типов воров, представленных китами вора. Перед разрешением его игрокам, чтобы выбрать китов для их персонажей, DM должен рассмотреть каждого кита и делать примечания для себя относительно них.

Для каждого кита вора, DM должен определить:

1. Позволяет ли он этому киту присутствовать в своей кампании.

2. Какую дополнительная информация он должен дать игрокам относительно каждого кита.

3. Какие изменения он желат внести в каждоый кит.

Давайте брать кит Нищего как пример. В большинстве кампаний фантази этот кит был бы приемлем, по крайней мере в концепции; хотя не невообразимо, что одно государство могло бы быть столь мягко, чтобы обеспечить весх нуждающийся — или столь твердым, чтобы удержива их от улиц насильственно.

Согалившись DM говорит, что да, кит Нищего будет существовать в его кампании, он должен решить, какая детали являются определяющей для Нищих его мира. Какие причины для людей быть Нищими? В преобладающе законном злом обществе, например, может иметься класс людей, который систематически угнетен. (Этот вид общества, между прочим, является совершенным сеттингом для персонажей игрока вора, чей смысл в кампании может быть, чтобы свергнуть репрессивную систему.) DM должен сообщить игрокам относительно всех этих деталей, характерных для его кампании.

Наконец, после того, как DM остановился на всех деталях, он должен возвратиться к китам вора, поскольку они представлены здесь и решить кого еще он видит пригодным.

Киты Вора и Воровские Навыки
(Необязательные Правила)

Из-за их специализаций, воры различных китов отличаются по их способностям к навыков отличны от стандартных воров. Шпион, например, был бы должен быть лучше (или по крайней мере будет иметь большее количество практики) при обнаружении шума чем Перекупщик краденного. Чтобы отражать предрасположения различных китов, используйте Таблицу 4 для начинающих воров. Эта таблица - точно так же как Таблицы 27 и 28 (Ворующий Навыка Расовое Урегулирование и Ворующий Урегулирования Ловкости Навыка) в Руководстве Игрока, и совокупная с любыми премиями или штрафами, полученными из тех таблиц.

Таблица 4: СЕТТИНГИ ПО НАВЫКАМ КИТА ВОРА

Thief Kit	Ability Pick Pockets[1]	Open Locks	F/R Traps[2]	Move Sil.	Hide in Shadows	Detect Noise	Climb Walls	Read Lang.
Acrobat	+5%	-5%	-5%	+5%	—	—	+5%	—
Adventure	—	—	—	—	—	—	—	—
Assassin	—	—	+5%	—	—	—	—	-5%
Bandit	-5%	—	+10%	—	+5%	—	-5%	-5%
Beggar	+10%	-5%	-5%	—	+5%	—	—	-5%

Bounty Hunter	—	—	+5%	—	—	—	-5%	—
Buccaneer	-5%	—	—	—	—	—	—	+5%
Burglar	-5%	+5%	—	—	—	—	+5%	-5%
Cutpurse	+10%	—	—	—	—	—	-5%	-5%
Fence	—	+5%	+5%	-5%	-5%	—	-5%	+5%
Investigator	-5%	—	—	—	—	+5%	—	—
Smuggler	-5%	-5%	—	+5%	+5%	+5%	-5%	—
Spy	—	—	—	—	—	—	—	—
Swindler	—	-5%	—	—	—	—	—	5%
Thug	—	—	—	—	—	—	—	—
Trouble-shooter	-10%	+5%	+5%	—	—	—	—	—

ПРИМЕЧАНИЯ К ТАБЛИЦЕ 4

1. Включает подобные подвиги ручной ловкости, типа фокусов и обращение с ядами (см. также примечание 3, ниже).

2. Эта способность может также использоваться в размещении ловушек.

3. Убийцы и Охотники за сокровищами имеют большой опыт по части подсыпания разных веществ (яд, транквилизаторы, и т.д.) в еду или напитки. Успех в таком действии ручной ловкости определен хти дайсом "потрашения карманов", и Убийцой, или Охотник за сокровищами получает +5 % на броске. Этот бонус не применяется, однако, к карманной краже или другим задачам, охваченными этой способностью.

4. В дикой местности, бандит получает +5 % к этой способности.

Table 5: URLAR'S SKILL ADJUSTMENTS

Skill	Base Score	Racial Adj.	Dexterity Adj.	TOTAL Kit Adj.	BASE SKILL
Pick Pockets	15%	0%	+5%	-5%	15%
Open Locks	10%	+5%	+10%	+5%	30%
Find/Remove Traps	5%	+10%	0%	0%	15%
Move Silently	10%	+5%	+5%	0%	20%
Hide in Shadows	5%	+5%	+5%	0%	15%
Detect Noise	15%	+10%	0%	0%	25%
Climb Walls	60%	-15%	0%	+5%	50%
Read Languages	0%	0%	0%	-5%	-5%

Urlar теперь может распределять дополнительные 60 процентов среди всех остальных скилов, но не больше чем 30% на на любой отдельный навык, как объяснено в Главе Три из Руководства Игрока.

Акробат (Acrobat)

Описание: Акробаты связаны с бардами, поскольку оба, якобы, имеют общие профессиональные интересы. Некоторые считают что они занимаются этим, чтобы избежать "реальной" работы. И оба персонажа привыкли поддержать себя неординарными средствами, когда их "регулярная" работа не приносит хорошей прибыли.

Из-за физических требований к их профессии, Акробаты должны иметь минимальное значение Силы -12 и Ловкость - 14.

Роль: Даже Акробаты, не склонные к воровскому поведению, редко бывают

интересны лучшей части общества. Люди, становящиеся Акробатами или актерами часто, выходцы из среднего класса, хотя их фактический статус становится более низким. Средний класс больше всего тяготит к развлечениям. Более низкие классы - обычно слишком заняты борьбой за выживание, и могут быть привязаны к их земле или профессии как рабы. Благородство и богатые люди - "выше" грубого развлечения; и даже если видели цирк при случае, социально непозволительно присоединиться к нему.

Кроме необычных обстоятельств, Акробаты происходят из среднего класса. Конечно статус персонажа может быть и другим, если игрок так хочет, но от него потребуется вразумительное объяснении ситуации (создание "легенды"). Из-за социального позора, вероятно, что любой выходец из богатых или благородных страт будут отвергнуты.

Но тогда, мноие людеи ищущие работу в сфере развлечений, не оставляют своей предыдущий жизни выбора. Благородно-рожденного Акробат вероятно отрекся (или худший) своего происхождения, прежде, чем браться за эту профессию, и мог бы даже скрывать свою прошлую жизнь. Акробаты других статусов могут иметь истории, также — скрывается, от врагов и.т.д. Одна вещь которая им нравится помимо цирка, состоит в том, что никто не предполагает им "снять маски и грим".

Цирк может иметь свою собственную историю. Управляемй граматным жуликом, цирк может делать груды денег с легковерных зрителей. Он может приносить даже больше, при наличии собственного корманника кому разрешают работать в толпе, пока они делится процентом с управленщим цирка.

Акробаты - почти всегда странники. В маленький городе быстро надоедают их представления, так что они должны двигаться в к следующему, где их трюки и представления могут показаться новыми и внушительным.

Вторичные Навыки: Любой.

ВП: Акробаты могут использовать любое оружие, разрешонное ворам. Обратите внимание, однако, что обычно они избегают, тяжелых и громоздких (см. "Оборудование" ниже).

НВП: Required: None. Recommended: Alertness, Disguise, Fast-Talking, Juggling, Musical Instrument, Riding, Rope Use, Ventriloquism.

Прогрессия Навыка: Среди основных воровских навыков, стенолязение один наиболее применимых в профессии Акробата. Их легкость шага ведет к превосходству в перемещении тихо, так что этот навык также, вероятно, улучшится быстро. Наконец, многие, Акробаты увеличивают доход цирка, выбирая карманы аудитории когда, не играет роль.

Оборудование: Чтобы использовать их Акробатические навыки, Акробаты одобряют самое легкое оборудование. Если необязательные правила обузы (Руководство Игрока, pp. 76-79) используются, Акробатам нельзя разрешить больше чем легкое обузу. Акробаты могут обременять себя больше в специальных ситуациях (например, неся раненного товарища к безопасности, буксируя большой запас сокровища), но они будут неизменно стремиться лишать себя веса избытка при первой возможности.

Специальные Выгоды: способности прыгать, кувыркания, и ходьбы по натянутому канату настолько критичны для этого киту, что Акробат должен быть способен иметь их как специальные способности, даже если DM хотел не использовать систему НВП. Далее, из-за их интенсивного обучения к этим навыкам, Акробаты должны получить премию +1 всякий раз, когда чек мастерства требуется. И премия +2, если Акробат не носит никакую броню (и, при необязательными правилами веса, не перегруженный).

Специальные Помехи: Ни один.

Расы: более короткие расы — халфинги, гномы, и особенно карлики — часто имеют трудность с Акробатическими подвигами, из-за своих пропорций. Карлики, кроме того, редко имеют характер, который вызвал любовь бы к ним показа цирка; хотя можно

легко воображать веселые халфинги и вредных гномов интересующихся толпой.

Персонаж - Карлик, не должен брать этого кита. Халфинги и гномы могут, если они, так желают, но они не получают премии, внесенные в список "Специальные Выгоды" для ходьбы по натянутому канату и прыжков. (Они получают кувырок премию.)

Приключенец :) (Adventurer)

Описание: " мастер на все руки ", формирующий прототип данжон-ходока. Он не на столько вор, сколько персонаж пользоющийся преимуществом общих воровских навыков. Кит вора Приключенца не имеет никаких требований стандартных для класса вора.

Роль: воры Кита персонажа обычно среди храбрых приключенцов различных классов. Их специальные навыки необходимы в поддержке любой успешной экспедиции в дикую местность или темницу. Профессиональный Приключенец, кроме того, привилегированный многими adventuring вечеринками, потому что он - намного менее вероятно чем другие воры, чтобы предавать или украсть у своего компаньоноа. Успешный Приключенец знает ценность о доверия и сотрудничества, в то время как многие "уличныйе воры" известны за свою двуличность.

Много Приключенцов нейтральны или законны. Немногие злые, и почти ни кто не являются хаотическим злом.

Приключенцы могут быть часть гильдии воров для свободного доступа к оборудованию и обучению. Они имеют тенденцию быть независимыми, и нелюбят гильдии, которые имеют какие либо требования кроме платы членства.

Secondary Skills: Any.

Weapon Proficiencies: Any.

Nonweapon Proficiencies: Required: None. Recommended: Player's choice; among those that may be selected are Alertness, Boating, Fast-talking, Gather Intelligence, and Looting.

Прогрессия Навыка: воры Персонажа(класса) имеют тенденцию распространять их усовершенствования навыка настолько равномерно, насколько возможно, чтобы позволить их, чтобы иметь дело с многими различными вызовами adventuring жизнь представляет. Если имеется любая концентрация, это - обычно при открытии замков или обнаружения и удаления западней, так как эти навыки вероятно используются наиболее часто.

Оборудование: Приключенцы типично очень ориентируемые на механнику, восхищающающюю новыми способами обойти монстров и совершают набег на их логовища. Они также могут тратить хорошие денеги, для успешных предприятий, вкладывать капитал в оборудование.

Special Benefits: None.

Special Hindrances: None.

Races: Any.

Убийца (assassin)

Описание: В любом разумно развращенной культуре, имеются те, кто желают устранить кого - то, кто очень существование стоит поперек их планов. Для этого и предназаначенны Assassins: обученные убийцы, их услуги продаются.

В AD&D® 2, идея относительно убийцы, нанятый убийца, был возможенн от любого специфического класса игрока. Действительно, персонаж может быть любого класса и быть убийцей; этот кит вора просто показывает, как вор может быть преобразован в эффективного, осторожного убийцу. Персонажи других классов все еще могут (и часто будет) быть убийцами.

Убийцы должны иметь следующее минимальные способности: Сила 12, Ловкость

12, и Интеллект 11.

Роль: Головорезы и Охотники за Сокровищами могут быть замечены как близкие родственники Убийцы. Это важно, понимать их различия, чтобы делает их роли отличными. Головорезы типично служат как грубый мускул, используя запугивание. Убийца, с другой стороны, анонимны, и неожиданны — его жертва даже не понимает, что он является целью, пока не становится слишком поздно. Умный Убийца никогда не мог бы быть замечен своей жертвой. Здесь, также, Убийца отличается от Охотника за Сокровищами, охотник часто ищет свою карьеру, и типично должен возвратить свою добычу (или труп) как доказательство успеха своего проекта.

Большинство Убийц имеет злы. Однако, мыслимо, что может было нейтральный (но не хороший!) алигмент. Убийцы, если им разрешают быть в кампании, лучше всего, приспосабливают редкое нейтральное описание. PC мог бы быть агент некоторого монарха, оплаченного, чтобы устроить осторожный упадок тех, кто угрожают безопасности королевства. В то время как это конечно не хорошо (в моральном смысле), игрок(персонаж) мог бы расценивать это как могущее быть оправданным зло из-за смертных случаев, действие предотвращает, затрудняя восстание, вторжение, или что-то подобное.

Много воров Убийцы принадлежат гильдиям. Гильдии используют их, для собственные потребностей или для заказчика, и акт как посредник для посторонних, кто желают забрать контракт на чью - то жизнь.

Secondary Skills: Any.

ВП: Из-за их специализации в искусстве убийства, Убийцам, в отличие от воров других китов, разрешают использование любого оружия. Убийца часто выбирает одно любимое оружие, типа garotte или зазубренного кинжала (или даже кое-что экзотический, типа стрелок blowgun с экзотическим ядом насекомого из отдаленных джунглей), которое он использует для убийств. Если Убийца достигает известности, марки этого оружия могут стать известными как своего рода "визитная карточка"

Nonweapon Proficiencies: Required: Trailing, Disguise. Recommended: Alertness, Begging, Gather Intelligence, Herbalism, Land-Based Riding, Observation, Tracking, Voice Mimicry.

Прогрессия Навыка: Убийцы одобряют навыки хода тихо, скрываются в тенях, обнаруживают стены подъема и шум. Они также делают случайное использование из выбранного навыка карманов — не для подъема кошельков, а для подобно тонких задач, типа скользящего яда, незамеченного в кубок цели вина.

Оборудование: Убийцы знакомы с и умеют использоваться широкоим кругом смертельных устройств. См. Главу 5 (страница 90) для деталей относительно всех видов специальных пунктов(изделий), типа ботинков лезвия, смертельных ножей, сворачивая поклоны, и т.д. Оборудование, чтобы помочь их привилегированным навыкам (см. " Прогрессия Навыка " выше), типа когтистых ботинок и перчаток и одежды camouflaged, является также популярным.

Если DM разрешает, яд также доступен и часто используется Убийцой. Убийца может купить яд (дорогой и обычно незаконный), или пытаться производить или извлекать это непосредственно (который может быть опасен также; см. специальную секцию на яде в Главе 7 для большего количества информации).

Специальные Выгоды: Из-за их обучения и опыта с использованием ядов, Убийцы также могут идентифицировать яды, используемые другими.Основной шанс расчитывается так - уровень Убийцы, умножил на 5%.

Убийцы со Интеллектом 13-15 получают премию +5 % на попытке определения яда; 16-17, премия +10 %; и 18, +15 %. Дальнейшее изменения зависят от того, как Убийца делает попытку идентификации: вид, запах, вкус, или признаки.

Вид означает экспертизу яда или отравленной статьи. Много ядов имеют

отличительное свойства, или они могут иметь коррозийный или изменяющий цвет эффект на металлы, пищевые продукты, и т.д. Идентификация видом имеет модификатор -20 %. Его преимущество состоит в том, что Убийца не должен волноваться относительно отравления в процессе идентификации.

Яд может также быть идентифицирован по запоаху. Это несет штраф -15 %. Кроме того, если Убийца глотает или контактирует с ядом, имеется шанс 10 %, что на Убийца будет затронут ядом, в половину силы (то есть, никакой эффект, если спас. бросок успешен, а если нет, повреждение применяется, — смотри DMG, p. 73).

Вкус довольно надеженый, но опасный, метод идентификации яда. Он несет штраф -5 %. После пробования крошечной частица на языке, Убийца выплевывает ее. Имеется все еще шанс, что яд затронет Убийцу: 25 % для введенного яда, 75 % для глотающегося, и 100 % для контакта. Эффекты яда, если таковые вообще имеются, являются половиной силы (см. выше).

Наиболее длительный путь идентификации яда по его признаком (никакой штраф на попытке). Недостаток этого метода - конечно, что Вы нуждаетесь в отравленном персонаже, для исследования.

Убийца с Владением травами получает премию идентификации +5% из-за его знания токсинов, извлекаемых из растений. Убийца с заживляющим мастерством получает премию +10 % в любом случае. Эти премии не совокупные.

Попытка идентифицировать яд берет один круг; убедитесь, что держали след законченного времени и начала временем яда. Если один метод идентификации терпит неудачу, следующий может быть испытан. Если ни один из этих четырех не производит ответ, тогда яд останется тайной тому Убийце. (Убийца мог делать попытку идентификации снова после того, как он получил уровень опытов, но это имеет обычно не любую помощь.)

Идентификация яда также означает знание его протиоядия (если оно существуете), однако это не подразумевает, что противоядие доступно. Убийца с herbalism мастерством может пытаться делать противоядие на пустом месте (см. специальные правила, p. 113).

Специальные Помехи: Из-за времени теряемом оружие и ядах, Убийцы продвигаются более медленно в навыках воров чем воры других китов. Они начинают с только 40 контролируемых пунктов, чтобы разместить их на 1-ом уровне, и с каждым полученным уровнем они получают только 20 пунктов, чтобы распределить среди навыков.

Убийц вообще боятся и избегают. Поэтому Убийца переносит -4 штраф реакции с не-злом NPCs, кто опознает его профессию.

Расы: В теории, любая раса могла иметь Убийц. DM может желать запретить, гнома и халфинг Убийц, так как эта профессия весьма противоположная их культурам.

Бандит (Bandit)

Описание: Редкое путешествие - безопасное дело в средневековьи, без рвзницы пересекаеш ли ты дикую местность или пасторальную сельскую местность. Помимо опасностей природы и фантастических опасностей, типа драконов и гигантов, имеются люди, которые охотятся на их путешественников. Почти по всей протяженности, дороги "контролируются" одной или более бандами, и даже далекая дикая местность может скрывать цитадели грабителей.

Бандиты должны быть сильны и выносливы, чтобы противостоять резким силам природы, людям желающим их уничтожить, и даже друг друг. Воры должны иметь минимум 10 в Силе и Конституции, чтобы иметь право на кит Бандита.

Роль: Бандиты - часто порочные персонажи, отчаянные, хитрые, и жестокие. Они склонны, бороться или даже предать друг друга, но две вещи держат их связанные в

группах: чрезвычайная потребность сотрудничества, чтобы переживать опасности дикой местности (уже не говоря о успешных ограблениях), и силой того кто утвердился как лидер среди них силой и хитростью.

Некоторые лидеры умеют собирать вместе очень большие группы Бандитов. В некоторых AD&D Мирах, типа WORLD OF GREYHAWK®, имеются даже королевства Бандитов. Такие вещи редки, однако, так как немогие лидеры имеют достаточную Силу или Обаяние.

Бандиты не принадлежат к гильдиям. Большая группа их, или сети сотрудничающих групп, может рассматриваться аналогичной гильдии, однако — обеспечивающие некоторого обучения, запугивающие не вступивших в мх рады работающих на их "территории" (включая гуманоидов и т.п.), и т.д. Несколько групп Бандитов могут фактически иметь связи с большой городской гильдии, хотя такие связи были бы вероятно очень свободны (возможно случайное сотрудничество, скорее чем подобострастие).

Бандиты редко имеют приятные причины вести такой образ жизни. Большенство имеют такую историю, которую лучше оставит позади, и многие имеют цену за свои голово. Средний Бандит выиграл материально бы вне дикой местности, но со врагами и властями в другом месте, это - самая близкая доступная вещь к святости.

Бандиты могут ожидать меньше чем милосердие в руках закона. Даже если-бы сам бандитизм не был наказуем, большинство этих воров уже имеют несколько главных преступлений. Но, подобно городской гильдии, Бандиты могут разрабатывать меры с местными военными и гражданскими властями. В обмен на взятки Бандиты могут добывать информацию относительно богатых и как лучше всего, чтобы избежать карательных экспедиций, которые могут периодически быть посланы против них.

Secondary Skills: Bowyer/Fletcher, Farmer, Fisher, Forester, Gambler, Groom, Hunter, Leather worker, Tailor/Weaver, Teamster/Freighter, Trader/Barterer, Trapper/Furrier, Weaponsmith, Woodworker/Carpenter.

Прогрессия Навыка: навыки, одобренные Бандитами - полезные для разведки и подготовки засад — определенно, стены подъема (для поднимающегося дерева), ход тихо, и скрываются в тенях. Найдите / удалите западни, также имеет тенденцию развиваться со знанием Бандита ловушек, ямы и т.д, которые могут наняться(использоваться) при случае, чтобы подстеречь путешественников.

ВП: Бандиты особенно частичные к тяжелому, зверские, дубася оружие. По этой причине они могут использовать следующие дубасить-подобные оружие в дополнение к, те обычно разрешали ворам: цеп, мулава, утренняя звезда и warhammer. По крайней мере один из начальных слотов мастерства оружия Бандита должен быть заполнен дубасящий оружие. Бандиты должны также брать мастерство в ноже. Они не только используют это для борьбы (некоторые среди них отношение борющийся нож как спорт зрителя(очевидца)), но как практическое оборудование для глухого выживания. Так как это заполняет этих две ВП, открытых для вора, Бандиту предоставляют третьего начального слота мастерства оружия, заполняться оружием его выбора (из числа тех разрешил ворам).

Nonweapon Proficiencies: Required: Survival (choose appropriate terrain). Recommended: Alertness, Animal Handling/Training, Animal Noise, Fire-building, Intimidation, Looting, Riding, Rope Use, Set Snares, Swimming.

Оборудование: Бандит должен быть хорошо-оборудован для глухого выживания. Жизненные пункты включают условия, рюкзак для мешочков, кремень и сталь (которые являются более надежными чем лупа для поджогов, особенно ночью!), tinder, одеяло, и нож.

Менее жизненно важный, но часто использования, лазетельное оборудование (crampons, pitons, и т.д.), рыбацкие механизмы (крюки, линия, сеть), осветительные

источники (свеча, фонарь, факел), веревка, шьющий иглу и нить, мешки для ограбления, свиста сигнала, подзорной трубы, маленькая палатка, воры выбирает, и точильный камень (так что Вы можете обострять ваш нож, когда не имеется ничего иное, чтобы делать).

Некоторые Бандиты, наконец, любят обучить животных (собаки, соколы, голуби) для охоты или переноса сообщение. Чтобы делать эффективное использование из такого животного, мастерство animal handling необходимо.

Специальные Выгоды: Из-за их знания в ambushing, Бандиты извлекают пользу +1 на их попытке удивить в дикой местности.

Специальные Помехи: Бандиты презираются другими персонажами: Нормальные люди ненавидят и боятся с бандитами, и другие типы воров имеют тенденцию смотреть на них с презрением, как на изгоев и грубых представиелей профессии. По этой причине, любой Бандит переносит -2 штраф реакции среди не-бандита NPCs.

Расы: Бандиты - разноцветная группа, и любая раса может быть найдена среди них, — даже участвует в гонках с традицией антипатии, хотя такие игроки(персонажи), вероятно, будут бороться с друг другом. Гуманоид и персонажи гуманоиды части в специфической пользе(покровительстве) кит Бандита. Игроки(персонажи) Гуманоида, кто присоединяются к группам Бандитов с другими расами - вероятно изгои из числа их собственных людей.

Нищий (Beggar)

Описание: Обстоятельства довели этого персонажа до такого уровня бедности и беспомощности, что единственный возможный путь, которым они могут выживать является умоляя их товарища существами, дать им могут ли скудные отходы своей жизнедеятельности..

Для очень многих Нищих это - правда; неудача или неспособность, и они должны положиться на милосердие индивидуумов и нескольких учреждений, типа благотворных церквей, для пропитания.

Но имеется другой класс Нищего, который является в действительности особо коварной разновидностью жулика или пседо артистом. Этот персонаж обычно совершенно здоровый, но решил таким образом взятся за карьеру, добавился незначительным воровством (карманная кража и т.п.) и сбор/продажа информации заинтересованным. Именно к этим видом Нищего этот кит в основном и относится.

Нищий не имеет никаких требований вне таковых класса вора.

Роль: Воры этого кита, профессиональных Нищих, обычно начинают в этой роли. Это конечно означает более низкий (действительно, самый низкий в многих местах!) статус класса, и скудные финансовые ресурсы в лучшем случае Нищий имеет другие ресурсы, однако: связи, запах улицы, острый глаз, и разнообразные навыки льщения прохожим из за их наличные.

Эффективная просьба требует законченных навыков действия и маскировки, так, чтобы Нищий мог представлять себя в манере наиболее вероятно, чтобы добыть симпатию и наличные деньги людей, к которым он обращается.

Для выживания, Нищий нуждается в разнообразных источниках дохода. Немногие могут избегать голода исключительно милосердием незнакомцев на улице. Они - также дилеры информации (типа перемещения, и действия богатых персон), их ушами всегда открываюты для любого лакомого кусочка знания, которое может помочь заполнять их животы едой. Нищие также с удовольствием нанимаются как посыльные или шпионы.

Нищие также, как известно, сотрудничают с другими множествами воров, особенно с карманниками. Любимая уловка большенства Нищих - обратиться к богатый-выглядящему человеку. В то время как они отвлекают его с их жалкий (и часто чем не безтолку ;)) просьбой о помощи, скользкий корманник освобождают жертву от кошелька.

Добыча разделяется между Нищим и Карманником.

Многие Нищие - "филиалы" гильдии местных воров. Гильдия использует их как посыльных и осведомителей. Гильдия также может быть своего рода крышей: Нищие должны разделить их добычу с местной гильдией в обмен на защиту от воров гильдии непосредственно. Присоединенные гильдией Нищие также могут получать некоторую защиту от местных полицейских — полезная вещь, если местные законы запрещают попрошайничество.

Вторичные Навыки: Обычно (90 %) ни один; сама просьба принята, чтобы быть торговлей игрока(персонажа) или профессией. Если Нищий имеет любые вторичные навыки, должно быть при, что по какой-либо причине он потерял его средства занятости. Он, возможно, был брошен из его торговой гильдии, например; или мог быть искалечен так, чтобы он больше не мог исполнять задачи, поскольку он делал в прошлом.

ВП: Нищие дружат только с простыми, недорогими оружием. Основной - Нож недорогой, удобный, и его легко спрятать. Изначально вор с китом Нищего должно выбрать ВП из числа следующего: club, dagger, dart, knife, sling, or staff.

НВП: Требованный: Просьба, Маскировка, Сбор Информации, Наблюдение. Рекомендованный: Настороженность, Пение, Перемещение. Как упомянуто во Вторичных Навыках, выше, Нищий с рыночными навыками (например, ремесла или отрасли) должны иметь некоторую причину в его статусе, почему он больше не способен поддержать себя с них помощью.

Прогрессия Навыка: Нищие станут наиболее опытными в выборе карманов (чтобы добавить доход просьбы), и перемещение тихо, сокрытие в тенях, и шуме обнаружения (полезный для сбора информации и людей конца). Они имеют тенденцию быть самыми плохими при открытии замков и обнаружения или удаления западней, так как эти навыки требуют технического обучения, которое не легко доступно.

Оборудование: основное оборудование Нищего - деревянный шар или чашка, в которую прохожие могут бросать милостыню. Более искушенные Нищие имеют ложные опоры, косметика и т.п., чтобы заставить себя казаться отчаянно бедствующим насколько возможно.

Некоторые Нищие водят детей с собой (взятых у настоящих родителей, или заимствованный взамен доли дня доход, если они - не Нищие на самом деле) чтобы пробудить все большее количество сострадания.

Более искушенный Нищий предлагает разлечение некоторого вида — пение песни, или игры на простом инструменте — в обмен на еду, напитки, или несколько монет.

Немноие Нищие могут позволять себе купить броню; и даже если они могли, они будут носить ее, так как это говорило бы, что они богаче чем, они хотели бы казаться.

Нищие, кто поднявщиеся выше тяжолых обстоятельств, могут конечно оборудовать себя, поскольку они видят пригодный, хотя тогда они больше не будут приняты другими Нищими как один из них. Нищий, кто выглядящий состоятельным, мог переносить штрафы, по усмотрению DMa, по следующим мастерствам: прося (потому что персонаж не выглядит обедневшим), сбор информации (потому что другие Нищие не доверятют ему), и даже перемещение (потому что, вор не мог бы гармонировать также с массами города).

Специальные Выгоды: наиболее ценные выгоды от кита Нищего - большое количество бонусных НВП. Их нужно предоставлять игроку(персонажу), даже если кампания в целом не использует правила НВП.

Специальные Помехи: Нищие презираются большинством общества. Даже персонажи, кто разделяют их богатство с Нищими, имеют тенденцию чувствовать своего рода отвращение или снисходительность, хотя они могут пробовать скрыть это. Другие воры, однако, признают таланты и ценность Нищих. По этой причине, Нищие страдают -2 на бросоках реакции с NPCS, не воров.

Кроме того, из-за их обедневшего статуса, Нищие начинают игру только с 3d4 золотые слитками.

Расы: Нищие могут иметь любую расу. В областях с большим количеством фанатизма, где гуманоиды имеют, трудность, находящая законную занятость, Нищие - обычно гуманоид. Наиболее нечеловеческие Нищие были вынуждены в их положение неудачными обстоятельствами —, они не были рождены в нищите.

Охотник за Сокровищами (Bounty Hunter)

Описание: Охотник за Сокровищами - безжалостный наемник, мало чему поклоняется кроме цены на голову его цели, делает мало различий между "убивать" и "захват". Он могут работать на государство, захватывая преступников и отдавыя их под суд; или работают на темных лордов преступного мира, мстя за искривленную честь, найденную среди воров и преступников. Его карьера может вызывать огромную враждебность окружающих. Его путь проходит через монгие места, чужие страны и.т.д. Он - охотник за людьми.

Профессия Охотника за Сокровищами строга и требует на надлежащий уровень: физической, психологической, и даже моральной подготовки. Это требует уверенной руки и устойчивого мнения. Чтобы быть Охотником за Сокровищами, вор должен иметь минимальное 11 в каждой способности кроме Обаяния. Одна вещь, которая действительно не имеет значение для жесткого, независимого вора, это мнение окружающих.

Дальнейшее требование - Охотник за Сокровищами иметь не-законный алигмент. Причины для этого обсуждены ниже.

Роль: важно провести различия между Охотником за Сокровищами и Убийцой, поскольку их профессии подобны.

Убийца, наиболее часто - часть большей сети или организации — или общество Убийц для наема, или гильдии или семейства преступления, или даже правительства. Убийца используется той организацией, для осторожного устранения своих врагов; он - строго убийца. Убийца также - преобладающе городская фигура, хотя его миссии могут выгонять его в другию местность при случае. Большинство организаций, которые содержат убийц, отрицает их существование, из-за высоко незаконного и непопулярного характера их действий.

Охотник за Сокровищами, является одиночкой. Перед может ходатайствовать непосредственно наниматель, но чаще он просто узнает о цене, предлагаемой за тело (живое или мертвый) некоторого человека и идет за ним.

В то время как Убийца требует тайны и анонимности, Охотник за Сокровищами процветает в известности. Страх ведет добычу к совершению ошибки, и каждая такая ошибка приносит Охотнику за Сокровищами один к успеху. В то время как Убийца часто нанимается, чтобы убить относительно нормального, часто не подозревающего о готовящемся убийстве человека, Охотник за Сокровищами приследует беглецов — людей которые знают, кто идет по их следам и поэтому исключительно отчаянные и опасны.

Преследование таких людей может вести Охотник за Сокровищами в буквально любое место, даже на другие планы существования (если предполагаемая награда будет делать предприятие заслуживающим внимания), так что Охотник за Сокровищами становится знатоком в выживании и приследовании в любой враждебной окружающей среде.

Охотники за Сокровищами выслеживают не только беглецов. Они могут быть наняты, чтобы исполнить такие задачи как похищение, освобождение похищенные люди, или (особенно на более низких уровнях, когда они все еще развивают свои навыки) восстановление украденной собственности.

Закон и власти не всегда смотрят любезно на Охотники за Сокровищами, хотя они

разрешат их существование, поскльку сами могут извлекать выгоду из такой охоты на людей. По той же самой причине, гильдии воров допускают Охотники за Сокровищами, несмотря на факт что, почти никакой Охотник никогда не присоединился бы к ним.

Secondary Skills: Any.

ВП: Охотнику за Сокровищами разрешают использование любого оружия. Как часть его персоны и внушающего страх общественного образа, Охотник за Сокровищами будет часто получать мастерство в редком или причудливом оружии, типа khopesh меча или man-catcher. Не воровское оружие берется за два слота ВП Охотника за Сокровищами, но ему предоставляют слота премии на 1-ом уровне.

Пример: Borg берет кита вора Охотника за Сокровищами. Это означает, что он имеет 3 начальных слота мастерства оружия. Два он заполняет оружием невора - двурученным мечом, а в третий он вбивает ручной арбалет.

Nonweapon Proficiencies: Required: Tracking. Recommended: Alertness, Animal Handling/Training, Animal Noise, Boating, Direction Sense, Fire-building, Gather Intelligence, Herbalism, Hunting, Intimidation, Observation, Riding, Set Snares, Survival, Trailing.

Прогрессия Навыка: Охотники за Сокровищами делают частое использование из почти всех навыков вора, кроме ,возможно, выбирания карманов.

Обратить внимание, что " выбирают карманы " включает все виды тонких подвигов ручной ловкости, типа скользящего яда или "микстуры" в напиток. Смертельное отравление - более часто область Убийцы, но тщательно помещенный, мощный успокаивающий может спасти Охотника за Сокровищами от многих неприятностей. (Чтобы иметь доступ к успокоительным или понимать их использование, Охотник за Сокровищами должен иметь herbalism мастерство.)

Оборудование: Помимо обычного диапазона оборудования, Охотники за Сокровищами интересуются изделиями для убийства и завоевания добычи. Специальные изделия из главы оборудования, типа ботинков лезвия, смертельных ножей, складной лук, и т.п., иногда принимаются как любимые оружие. Веревка для удержания живых заключенных, конечно, жизненна важна, и ее может также использоваться для установки ловушек. При ослеплении порошом и при выведении из строя ядами (паралитические или те, которые делают жертву больной и беспомощным) могут также иметь ценность.

Охотники за Сокровищами не часто используют смертельные яды —, которые является больше областью тайного Убийцы. Если Охотник за Сокровищами долженн просто убить беглеца, он вероятно не будет волноваться относительно того, насколько грязно будет это проделанно.

Special Benefits: None.

Special Hindrances: None.

Расы: Члены любой расы могли стать Охотниками за Сокровищами. Среди нелюдей, однако, таковые смешанной крови (например, половина эльфов) одобряет это больше всего, так как они - часто посторонние, одиночки, не принятые любой стороной их родословной.

Пират (Buccaneer)

Описание: Пираты - морские воры, слоняются по морским торговыем путям в поиске добычи. Они смешиваются и дополняют своих пиратских кузенов воинов.

Хорошая Конституция (не меньше чем 10) требуются, чтобы пережить долго месяцы в море и быть Пиратом.

Роль: Пираты близко походят на своих сухопутных кузенов, Бандитов. Они, также, являются отчаянными и жестокими. Жестоки, хитры, и часто из из этого иметь много внутренних ссор.

Подобно Бандитам, Пираты сотрудничают для выживания и успеха. У них так-же

гнустное прошлое, которое часто связывает их вместе. Многие пиратские суда были когдато в законном использовании, но их команда поднялись в мятеже, взяла судно силой и убила каждого не не причастного к метяжу, и обратилась в пиратство.

Мятеж и пиратство наказываются смертью, и на экстерриториальных водах, военный корабль или торговое судно любого государства с удовольствием выполнит это предложение, если появится шанс. Пираты будут поэтому бороться смерти, несмотря ни на что, скорее чем захват лица и неизбежное итоговое выполнение.

Пираты не принадлежат к гильдиям; хотя, подобно Бандитам, судно их может рассматриваться нестандартной гильдией видов. Иногда группы пират создают альянсы, и сотрудничают в набеге, на богато-загруженный (и поэтому хорошо-защищенный) гоузовой корабль. Может также иметься конкуренция среди пиратских групп — особенно, когда один из них несет здоровый груз добычи, которая еще не была скрыта в безопасти.

Пираты любят иметь тайное убежище в секретной бухте или на крошечном острове. Там они отдыхают между набегами, хранят сокровища и правизию, и планируют свои действия. Такое убежище будет иметь лучшую, доступную Пиратам защиту, возможно включая волшебную обороноспособность.

Связаны но отличны от Пиратов Privateers. Они - "законные" Пираты. Privateers получили санкцию некоторой нации к пиратству на горговые суда другой нации. Известные исторические примеры этого включают Privateers Elizabethan Англии, пойманный такими прославленными персонажами как Сэр Фрэнсис Драк. Эти смелые "морские собаки" совершил набег на загруженный золотом Испанский голлеоны, поскольку они возвратились из Нового Мира.

В то время как Privateers санкционированы одной нацией, та нация, ни чи корабли они хохотятся конечно расценивает их как пиратов и будет обращаться с ними также, если они захвачены.

Группа NPC Пиратов должна включить не только воров, но и здорое число воинов с пиратским китом, и возможно головорез или два также. Даже маг ренигат мог бы быть найден среди них. (Privateers даже более вероятно, имеют услуги волшебника, особенно один с талантами манипуляции водой и ветром.)

Secondary Skills: Gambler, Limner/Painter, Navigator, Sailor, Shipwright, Tailor/Weaver, Teamster/Freighter, Trader/Barterer, Woodworker/Carpenter.

Прогрессия Навыка: Пираты делают намного меньше использование традиционных навыков вора чем воры других китов. Восхождение вокруг оснащения их судов требует некоторого поднимающегося стены навыка, и тонкий шаг, необходимый работать высоко выше палубы может переносить в превосходство при перемещении тихо. Наконец, Пираты одобряют читаемый навык языков —, они любят необычно иметь большой опыт по части расшифровки странных, секретных кодексов, украшающих карты, кодексы, которые могут сообщить хитрому старшему официанту местоположение захороненного сокровища конкурента.

ВП: DM может желать делать классические оружие Пирата, типа cutlass, доступного ворам этого кита.

Nonweapon Proficiencies: Required: Navigation, Seamanship, Swimming. Recommended: Alertness, Direction Sense, Fishing, Gambling, Intimidation, Looting, Rope Use, Tightrope Walking, Weather Sense.

Оборудование: Пираты одеваются непосредственно как моряки (с оружием, конечно), и несут примерно того же самого оборудования, когда в море. Также, подобно морякам, они избегут брони —, это входит в путь залазянии вокруг оснащения (двойные штрафы при на бросоки clinb), и также представляет проблему для кого - то неудачного достаточный, чтобы оказаться за борт.

Специальные Выгоды: Из-за их дружественных отношений с веревками, много используемого в навигационном изобразительном искусстве, Пираты получают премию +5

% на бросоки при залазянии по веревке, +10 %, если они изпользуют веревки на судне. (Обратите внимание, что полный шанс успеха с навыком вора, включая все положительные и отрицательные модификаторы, не может превышать 95 %.)

Всегда убедитесь, что рассмотрели различные модификаторы корабкания, объясненные на pp. 122-123 из Руководства Игрока.

Пираты также могут бороться на веревке (обычно на судне), если ноги и одна рука могут схватывать веревку, и они - намного лучше в этом чем другие типы воров. Они добираются +1 на нападении, и спасбросок в вою на веревке, +2 на таких бросоках в корабельном бою на веревках. Обратите внимание, что это должно быть добавлено к всем другим модификаторам —, которые являются обычно отрицательными. Например, поднимающийся обычно получил бы -2 штраф на нападениях; так что +2 премия Пирата просто отрицает это.

Используйте здравый смысл при применении премии спасбросока для Пирата в бое веревки; в то время как это обратилось бы к уклонению от задвижки молнии, это не будет обращаться к спасению против обаяния или провидению заклинания.

Для большего количества информации относительно корабельного боя, см. " Изучение Веревок " ниже.

Специальные Помехи: Пираты переносят штраф -10 %, когда они пытаются подниматься без веревки.

Гонки(расы): Почти все Пираты люди, так как немного человека подобных и гуманоидов известны как мореплаватели. Случайный полуэльф мог бы быть найден среди команды Пирата, или, даже более редко, гибрида или энергичного водного эльфа. Для такого эльфа, чтобы оставить его собственных людей указал бы бурное прошлое действительно.

Изучение Веревок
(Необязательные Правила)

Пираты часто борются среди веревок и мачт их судов. Эта секция необязательных правил предназначена, чтобы помогать моделировать трудность и волнение такого сценария. Это может также использоваться в других ситуациях боя веревки.

Основные модификаторы в поднимающемся бою следующие:

* поднимающийся персонаж теряет все премии Класса Брони для Ловкости и щита.

* поднимающийся персонаж переносит -2 штраф на нападении, повреждении, и спасбросока.

* персонаж, нападающий сверху получает +2 премию на его бросоке нападения.

* персонаж, нападающий снизу переносит -2 штраф на его бросоке нападения.

Другие модификаторы, которые часто входят в игру:

* выведенный из равновесия защитник атакован с премией +2. См. ниже для большего количества информации относительно боя веревки и баланса.

* тыловое нападение (например, против персонажа, пробующего подниматься вверх веревки — но НЕ восхождение Пирата и уклонение от в то же самое время, как объяснено ниже) получает +2 премия.

Пираты дополнительно извлекают пользу +1 на нападениях боя веревки (+2 если корабельный), и можно даваться выбор уклонения от (объясненный ниже), благодарность их средству(ссуде) и частой практике с восхождением веревки.

NPC моряки, также знакомые с морским восхождением веревки,, с целью этих правил, должен иметь основу, поднимающуюся на процент от 65 %. Этот процент не обращается к другим видам восхождения (стены, горы, и т.д.); в таких областях моряк принят, чтобы быть нетренированным, и нужно обращаться также.

Помнить это, модификаторы совокупные!

Потеря и Восстановление Баланса

Любой персонаж, занятый в бою на веревках меет риск потери баланса.

Персонаж, кто поражен оружием, или пытается подниматься в ходе боя, должен делать поднимающийся чек или терять свой баланс.

Потерянный баланс означает, что следующий круг персонаж должен или падать добровольно или пытаться восстанавливать свой баланс. В любом случае, персонаж не может исполнять никакое другое действие. Успешный чек восхождения означает, что персонаж восстановил свой баланс. Неудача означает, что персонаж упал (и, конечно, может переносить падающее повреждение). Не забудьте, все нападения против выведенного из равновесия персонажа - в +2.

Необязательное Правило: Уклонение

Воры с китом Пирата могут хотеть проводить круг в уклонении от боя веревки. При выполнении так, вор не может нападать, но он может двигаться в половину его нормальной поднимающейся веревки скорости. Если успешный чек восхождения сделан, Пират способен добавить его премию Ловкости к его Классу Брони для этого круг боя. Если неудачно, вор будет выведен из равновесия следующий круг; он должен провести это восстанавливающий его баланс, и нападения против него - в +2.

Грабитель (Burglar)

Описание: законченный Грабитель - эксперт при ломке и входе в наиболее трудные здания, в обход стен, замков, западней и охоанников, захват лучшего ограбления, и возможности избежать незамеченного так украдкой, как он прибыл.

Грабитель требует минимальной Силы 10 и Ловкости 13.

Роль:Грабитель - типичный профессиональный вор. Он вероятно использует большее количество традиционных навыков вора, и более часто, чем любой другой кит.

Даже в пределах разрядов Грабителей, воры часто специализируются даже далее. Некоторые специализируются навыками. "box-man", например, является экспертом при открытии замков, особенно сейфы и хорошо-защищенные сундуки. кит грабителя или вор специализирует в поднимающихся стенах (который может быть замечательно эффективная защита, особенно если входы уровня основания, имеет людей вокруг них). Команды Грабителей, кто специализируются навыком часто, находят большинство успеха.

Другие Грабители специализируются на целях. Воры Драгоценного камня в особенности - элита среди Грабителей; защита, найденная вокруг оцелей привлекает их внимания и требует, чтобы их навыки и ум были заточены в совершенстве.

Грабители могут быть любого социального статуса. Даже thrillseekers привилегированных классов может браться за кражи драгоценных каменей как оспаривание, выгодное, и захватывающее времяпрепровождение.

Почти все успешные Грабители присоединения к гильдии. Чтобы избавляться от награбленного, они конечно нуждаются в перекупщике краденного (особенно, если их товар редкий — например, невероятные драгоценные камни, ценные художественные работы). Гильдии обеспечивают Грабителя неисчислимыми выгодами: скупка даже наиболее заметных изделий, связи с потенциальными "деловыми" партнерами, доступ к специализированнму оборудованию и защиту. Гильдия может договариваться устанавливающийся (чтобы освободить заключенного в тюрьму Грабителя), и обеспечивать сдерживание, защищая Грабителей от других гильдий и мощных преступников.

Secondary Skills: Any.

ВП: Лучшие Грабители не берут оружие с собой на дело; это только означает более серьезные штрафы, если они пойманы — или законные штрафы, или немедленные подобно нервной жертве panicking и нападению на них. На некоторые дела, однако (например, кража у опасных преступников) Грабитель мудр, чтобы иметь средства самообороны. Маленькое, тихое, concealable оружие естественно одобрены, хотя Грабитель может выбирать мастерство в любом оружии среди, тех которые обычно разрешали ворам.

Nonweapon Proficiencies: Required: Alertness, Looting. Recommended: Begging, Gather Intelligence, Jumping, Observation, Rope Use, Tightrope Walking, Tumbling.

Прогрессия Навыка: жизненные навыки Грабителя - открытые замки, находят / удалять западни, ход тихо, скрываются в тенях, обнаруживают стены подъема и шум. Как упомянуто прежде, Грабитель может концентрироваться особенно на одном из них, но он вероятно тогда хотел бы быть как равномерно превосходным насколько возможно в другие.

Оборудование: Грабители любят использовать специализированные средства, чтобы увеличить их возможности успеха. Для полной экспертизы некоторых изделий специальности, и их эффектов на навыки вора, консультируйтесь с главой оборудования ниже в этой книге.

Special Benefits: None.

Special Hindrances: None.

Расы: Члены любой расы могут быть Грабители, и это - любимый кит. Не-человеческие воры часто специализируются в областях, которые предлагают превосходные расовые премии. Например, карлики могут специализироваться в вскрытии замков и обнаружении ловушек. А эльфы могут специализироваться в разведке (они крадутся вокруг и сообщают относительно присутствия и природы препятствий).

Грабитель Специалист (The Specialist Burglar)

Широкий, общий диапазон навыков - частоый выбор приключенцев, но для городского Грабителя, специализация - способ хизни. Имеется множество причин для этого.

Специализированный вор просто более работоспособный. Люди в преступном мире хотят кого - то превосходного для работы. Это может означать обобщенного вора высокого уровня, тот, кто был в бизнесе достаточно долго, чтобы быть хорошим во всем. Но это не легко для вора, чтобы достигнуть того уровня. Поэтому, концентрируясь на одном навыке, относительно вор низкого уровня может конкурировать с вором много уровней выше для "дел" некоторого типа.

Предположим, например, мы имеем "box-man", женщина по имени Annelise. Концентрируясь так много пунктов насколько возможно в ее навыке открытия замков, она может иметь счет 85 % на 4-ом уровне (это не включает модификаторы для расы, Ловкости, брони или кита). Так как она может помещать, не больше, чем половину что она зарабатывает на каждом уровне в любой навык, она распределяет ее остающиеся пункты(точки) более или менее равномерно среди других навыков. Она вероятно пренебрегла бы, "выбирать карманы" и "читають языки", так как они обычно не полезны для Грабителя.

Сравнить это с "generalist" вором, которым приключенцы имеют тенденцию быть: На таблице 19 из Гида DM (Способности Среднего числа Вора), Вы можете видеть, что уровень Аннелис "вскрытие замков" навыка не был бы достигнут перед 14-ым уровнем.

Теперь вообразите, что толпа воров драгоценного камня готовится к работе. Они имеют разнообразные навыки — за исключением того, что они паршивы в вскрытии замка.

Они должны принести box-man в их толпу. Кто они выбрали бы? Хорошо, сначала от, 14th-level вор довольно редок.

И даже если таковой доступен и желал, чтобы работать с менее опытными ворами, он вероятно требует большую долю. Иначе это не стоило бы его время: Он имеет однородно хорошие навыки, и мог вероятно передавать(совершать) этот грабеж на его собственный. Работа, с которой он нуждался бы в помощи - вероятно хорошо вне диапазона этих воров.

Корманник (Cutpurse)

Описание: Это - вероятно наиболее обычный вид вора — карманник или вор в магазинах, кто участвует в мелком воровстве, обычно на уровне скудного пропитания. Он часто добавляет его доход, работая как осведомитель для мощных фигур преступного мира (или кто - либо еще, кто желает оплачивать).

Корманник не имеет никаких требований вне таковых класса вора.

Роль: Корманник - около основания иерархии преступных миров. Его действия не столь опасны как таковые других воров, но - они и не так выгодный.

Многие Корманников - "freelancers", не связанные с гильдией воров. Гильдии, обычно резкие к ворам не-членам, работающим на их территории, не обращают большого внимания на Корманникам. Прибыль и выгоды, которые накопились бы от их членства, не будут перевешивать неприятность попытки принести им в линию. По этой причине много хаотических воров, кто могут ненавидеть структуру и ограничения членства гильдии, выбирают кит Корманника.

Корманники - не всегда обиночка. Некоторые присоединяются к гильдиям, которым они служат прежде всего как осведомители и жучки, ушами на улицах, ловя сплетни и следя за предполагаемыми целями, которые могут тогда быть назначены на других воров.

Корманники, кто не принадлежат гильдии часто, формируют их собственную небольшую тусовку. Такая маленькая тусовка обычно развивает стандартный принцип работы (путь действия), и они используют то же самое жульничество на каждой цели. Они могут также проектировать специальный, разрабатывать планы снятия особенно тяжелого "кошелька". Корманники также могут завербовать помощь воров других китов в их действиях (см. кит Нищего, выше, для примера).

Предположим, например, что один вор имеет работу обращающегося богатый-выглядящий незнакомец, кого Корманники предположили, чтобы быть вне городского торговца. Этот первый вор представляется как уличный продавец. В то время как он пробует продавать торговцу, горячее печенье, второй вор достает перенос большого груза (возможно корзина, полная грязными листами), который он "случайно" понижается на или вокруг торговца. В хаосе, который следует, первые два вора, кажется, помогают торговцу, забирая упающиеся пункты(изделия) и извиняясь щедро; в то время как третий Корманник делает фактическую работу освобождения(уменьшения) торговца его наличных денег.

Подобно нищим, большинство Корманников имеет соц. статус более низкого - класса и рождено в их станцию.

Secondary Skills: Usually (90%) none.

ВП: Маленький, concealable оружие идеально для Корманников, хотя они формально не ограничены больше чем воры вообще.

Nonweapon Proficiencies: Required: Observation, Trailing, Recommended: Alertness, Begging, Gather Intelligence, Trailing.

Прогрессия Навыка: Корманники естественно специализируются в выборе карманов. Вне этого, они типично одобряют перемещение тихо и сокрытие в тенях,

поскольку они могут увеличивать их таланты карманной кражи.

Оборудование: Несколько специальных изделий, чтобы помочь в выборе карманов отмечены в главе оборудования (p. 90). Если воры имеют связи, они могут быть способны купить такие изделия.

Специальные Выгоды: эффективный карманник - тот, кто может выбирать цель тщательно. Он должен учиться, чтобы установить характер предполагаемой жертвы. Насколько опасный попытка будет? Что цель может сделать в ответе? И шанс финансовой награды стоит риска?

В терминах игры, это означает, что Корманник имеет способность предположить класс и уровень другого персонажа. Если карманник делает успешный чек мастерства наблюдения, он может точно определять класс персонажа цели.

Другой чек мастерства может быть сделан, чтобы определить приблизительный уровень персонажа. DM должен кидать этот чек тайно. Если чек терпит неудачу, различие между числом выброшенным, и числом, необходимый для успеха - то, так далека оценка персонажа.

Иногда Корманник видит скрытого персонажа. Когда это случается, Корманник переносит штраф -5 на его чеке мастерства.

Пример: Gorgar Корманник уставится на богатый-выглядящего иностранца. Gorgar преуспевает в его первом чеке наблюдения, и решает, что человек - волшебник. Это могло быть опасно, он думает, и он пробует предполагать насколько мощный волшебник.

Gorgar должен катиться 13 или ниже для успешного чека наблюдения. DM катит игру в кости тайно для него, и добирается 16. Это означает, что оценка Горгара будет 3, выравнивает.

Волшебник - фактически 4-ый уровень. DM решает, чтобы, из-за богатого платья мага, Gorgar оценил слишком высоко уровень персонажа. " Вы предполагаете, что волшебник 7-ого уровня, " говорит DM. (Обратите внимание, что персонажи не говорят в терминах уровней персонажей; вор имел бы информацию в менее точных терминах; но говорящий относительно уровней более ясный для связи среди игроков.)

Если DM желал, он мог бы определить беспорядочно если Gorgar по - или недооценить (например, бросок 1d6; 1-3:, 4-6 под).

Специальные Помехи: главная помеха для Корманников - то, что воры других китов смотрят свысока на них, рассматривая их мелких воров, всего на полшага выше Нищих. Это - кое-что, что DM должен обнаружить в роли — ворах Корманника, будет иметь трудность, командующую много уважения в преступном мире.

Расы: Корманники могут быть любой расы. полуэльфы и халфинги особенно одобряют этот кит; также, как и, к меньшей степени, эльфы.

Перекупщик краденного (Fence)

Описание: Перекупщик краденного - спекулянт, продавец украденного или незаконного товара. Он почти всегда из городской местности, где имеются большое число людей, чтобы быть клиентами также как добыча для воров, кто снабжают его.

Хороший Перекупщик краденного нуждается в остром мнении, чтобы оценить людей также как товары, и оставаться перед законом. Чтобы брать этот кит, поэтому, вор нуждается в минимальном интеллекте 12.

Роль: Перекупщик краденного - опора в сложной сети черного рынка. Воры продают их незаконные приобретения Перекупщику краденного, за некоторое количества денег ниже их фактической ценности. Перекупщик краденного перепродавает "горячие" товары на черном рынке. Если город, в котором он работает, большой, и товары незначительные (не драгоценные камни короны местного лицензионного платежа), они могут быть проданы непосредственно местным покупателям. Если Перекупщик

краденного думает, что они " слишком горячи, ",тогда он, вероятно договорится, чтобы занимался контрабандой их и проданный в другом месте.

Мощь Перекупщиков краденного редко имеется размеры в терминах уровня персонажей. Вместо этого, это - вопрос широты сети Перекупщика краденного и надежности его контактов. Конечно, чтобы приобретать или сохранить обширную сеть, Перекупщик краденного нуждается в хитрости и опыте , который может по совпадению кончаться высоким уровнем персонажей.

Наиболее мощные Перекупщики краденного держат свою тайну , и никто не может видеть их клиентов, ни воры, ни покупатели. Они координируют вещи "за сценой", и имеют младших Перекупщиков краденного, которые служфт как посредники. Даже часто контактируещие , возможно, никогда видел лицо большого Перекупщика краденного — по крайней мере, не сознательно. Перекупщик краденного может тайно играть роль underling в его собственной сети — или даже таковой конкурента или более внештатней!

Это может все звучать знакомым тем, кто знают кое-что относительно гильдий воров. Сети мощного Перекупщика краденного смотрятся все более и более подобно структуре гильдии воров. Это не совпадение. Те, кто хорошо осведомлены в этих вопросах, размышляют, что гильдия воров была первоначально, и в многих отношениях все еще, сеть черных рынков, сделанная в формальное юридическое лицо.

Перекупщики краденного могут иметь любой социальный статус, хотя богатые и благородные Перекупщики краденного редки. Но конечно, которые существуют, старательно держат их хорошо-скрытые контакты, по очевидным причинам. Ставки слишком высоки, чтобы привлекать внимание социально и материально поднятых.

Например, богатый торговец может иметь дело с украденными драгоценностями на стороне. Или барон может быть секретное тайное руководство позади сети воров занимающаяся контрабандой и продающая контрабанда. Реальный мир предлагает другие примеры — типа мелких диктаторов, кто делают не, только принимают взятки и закрывают глаза на контрабандистов препарата(наркотика), но и - фактически лорд препарата(наркотика) самостоятельно!

Сеть черных рынков передает информацию также как товары. Перекупщики краденного - вероятно лучше всего-информированные фигуры преступного мира. По этой причине они извлекают пользу "собирают интеллект" (gather intelligence) как премииальное НВП. Они также получают "оценку" (appraising) как мастерство премии, так как это жизненно к их профессии.

Secondary Skills: Gambler, Jeweler, Scribe, Teamster/Freighter, Trader/Barterer.

Weapon Proficiencies: Any.

Nonweapon Proficiencies: Required: Appraising, Gather Intelligence. Recommended: Alertness, Fast-talking, Forgery, Gem Cutting, Local History, Observation.

Прогрессия Навыка: Менее мощные Перекупщики краденного (то есть те более низкий в иерархии сетей, с меньшим количеством контактов) могут были должны использовать воровские навыки. Выбор карманов может обеспечивать небольшой доход, когда бизнес медленен; его использование для " ловкость рук " может также иметь ценность (хотя опасно обмануть клиентов). Открытие замков и обнаружения и удаления западней - полезные навыки для осмотра товаров. Это не неизвестно для Грабителей, неспособных открыть несгораемый шкаф, к просто телеге от всего это и надежды, их Перекупщик краденного может получить это открытый. Читайте языки также иногда полезны в исследовании товаров. Навыки хитрости (ход тихо, и т.д.) имеют некоторую ценность на улице; Перекупщики краденного, кто имеют прямой контакт с их клиентами, могут помещать некоторое время в культивирование их, но более мощные Перекупщики краденного часто пренебрегают ими.

Оборудование: Большинство Перекупщиков краденного имеет оборудование для исследования товаров, определять,являются ли товары подделка или, какова их ценность

могла бы быть. Линза увеличения, например, может иметь использование здесь.

Специальные Выгоды: Из-за его контактов, Перекупщик краденного - вероятно лучший человек для расположения и наема воров и контрабандистов, особенно на территории, не требуемой гильдией.

Также, Перекупщики краденного вообще получает много уважения преступного мира на их домашней территории. Если вор не имеет серьезную вендетту, он будет вероятно пользоваться услугами Перекупщика краденного по деловым причинам. Перекупщики краденного получают премию +3 на реакциях с NPC ворами, если их профессия признана.

Специальные Помехи: Перекупщики краденного относительно видны в преступном мире. И, в отличие от внештатных грабителей и контрабандистов, кто могут двигаться с места на место, сеть черных рынков Перекупщиков краденного требует устойчивого домашнего места действия, так, чтобы они могли оставаться в контакте с их контактами. (DM может желать предохранить PC, чтобы не быть активными Перекупщиками краденного из-за этого; жизнь Перекупщика краденного - намного больше бизнес чем приключение.) Это также означает, что местные власти могут знать идентичность Перекупщика краденного и действия. Эти власти могут периодически беспокоить младших Перекупщиков краденного, или требовать взятки, или могут требовать информации время от времени.

Расы: Перекупщики краденного могут иметь любую расу. Некоторый человека подобный Перекупщики краденного предпочитает иметь дело только в некоторых товарах. Карлик и гном Перекупщики краденного, например, известны как проницательные оценщики украденных драгоценных камней и драгоценностей.

Исследователь (Investigator)

Описание: Хотя Исследователи внесены в список как воры, они - обычно фактически антитеза преступников. Исследователи - двигатели общественного порядка, люди, кто знают навыки о воре глубоко так, чтобы они могли сражаться с ним.

Роль: Исследователи могут играть множество ролей. Они могут быть частные, их услуги для продажи. Или они могут использоваться правительством или организацией. В каждом случае их навыки и действия подобны, но их роли и отношения могут быть расходящиеся.

Исследователь может быть линчеватель, которым завладевают с раскрытием преступления везде, где это может скрываться, и остановка этого. Или он может быть "частный глаз" наемный вид, или сохраненный индивидуумом или организацией, и может желать обходить законы, чтобы лучше обслужить его клиента.

Некоторые Исследователи в нанимающемся у некоторого правительства. Это не обязательно идентифицирует их как good, однако. Исследователь может изображаться как своего рода " хороший полицейский парень", если это удовлетворяет кампанию. Но если игроки управляют ворами (особенно народные типы героя), Исследователь могли бы быть зловещие и злые.

Отношения между ворами Исследователя и гильдиями обычно не союзнические. Исследователь мог бы быть нанят гильдией; хотя обычно Шпион, или возможно Траблшутер, делал бы работу исследователя в гильдии.

Фактически, Исследователь даже мог бы не знать, что он нанят гильдией, если его очевидный портнер частное лицо. Интересные приключения стиля плащ и стиль кинжала могли быть построены вокруг Исследователя, в ходе его работы, что тень, он следует фактически слежки позади его собственного предпринимателя.

И конечно, Исследователи, якобы нанятые правительством, подобно другим чиновникам и должностным лицам, иногда "идут плохо" и подкуплены гильдией, или для

информации, или в обмен на слепой глаз, направленный к действиям гильдии.

Secondary Skills: Any are possible, though it is not unusual for an Investigator to have spent his entire adult life in this profession. Among the most useful secondary skills for this kit are armorer, gambler, jeweler, limner/painter, scribe, trader/barterer, and weaponsmith.

ВП: Исследователям разрешают нормальный диапазон оружия, открытых для воров. Они будут обычно нести два оружия, по крайней мере один из них скрытый (нож, кинжал, или кое-что подобно маленький, возможно в ножнах запястья).

Nonweapon Proficiencies: Required: Information Gathering, Observation. Recommended: Alertness, Appraising, Disguise, Fast-Talking, Heraldry, Intimidation, Local History, Modern Languages, Reading Lips, Religion, Trailing.

Прогрессия Навыка: баланс обобщенных навыков обслуживает Исследователей хорошо. Выбор карманов менее важен, конечно, хотя Вы должны помнить, что это может быть полезно для " ловкость рук ", который может обслуживать Исследователя. Читайте навыки языка - должен для расшифровки ключей; некоторые преступники пишут важную информацию на неясных языках, или секретные кодексы, и являющийся способным расшифровывать это могут означать успех или отказ(неудачу) для Исследователя. Другие навыки (lockpicking, обнаружение западни и разоружение, и так далее) полезны для проникновения и исследования укрытий и зданий подозреваемых.

Оборудование: Многие технологические устройства, доступные современному Исследователю (типа снятия отпечатков пальцев, исследования баз данных компьютера для информации, и т.д) не были бы конечно доступны в средневековье. Однако, может быть возможно дублировать некоторых из эффектов таких устройств с волшебными изделиями; или DM может делать либеральное использование из анахронизма. Предположим, что исследователи способны чистить для отпечатков пальца, например. Волшебное устройство, которое опознает отпечатки пальца, могло бы также существовать, позволяя Исследователя изучить чей печатные издания, которые он вычистил.

Special Benefits: None.

Special Hindrances: None.

Расы: Исследователи могут иметь любую расу, хотя они вероятно должны иметь доминирующую расу в их области действия. Карлик был бы вероятно лучший при выполнении любознательной работы в доминированном карликом четверти большого города, например. Это означает, что большинство Исследователей было бы человеческое (достаточно разумное предположение, так как человеческие правительства будут использовать их наиболее часто). Действия, которые исследуют гильдии с многими нечеловеческими членами, могли конечно делать много использования из нечеловеческих Исследователей.

Скаут (Scout)

Описание: Скаут - вор, обычно уединенный, работающие в мало обитаемых областях. Помимо работы как гид, шпион, или саботажник для наема в дикой местности, много Скаутов вовлечены в такие незаконные действия как браканьерство.

Кит Скаута не имеет никаких требований вне таковых класса вора.

Роль: можно отностить, Скауты к ворам, так-же как рэнджера к файтерам, но они избегают "глупой этики " класса рэнджера. Скауты не запрещено быть good — и фактически , в целом, они намного больше надежны чем воры в, но они сделают так, чтобы головорез пронесся, который может быть опасен и непредсказуем. Однако, их бурный индивидуализм и резкое практическое суждение часто вызовут любовь к ним приключенцов.

В отличие от Бандитов (кто также работают в основном в дикой местности), Скаут обычно избегает компании других воров, включая гильдии. Гильдии, в свою очередь,

немного заботятся относительно Скаутов. Их вмешательство и мелкое воровство замечены как незначащий в глазах больших фигур, преступления, особенно когда сравнено с неприятностью и расходом, который требовался бы, чтобы идентифицировать и проследить неуловимых Скаутов, наказывать их или вынуждать их присоединяться к разрядам гильдии. Если Скаут - член гильдии, или это - добровольная договоренность (посредством чего Скаут извлекает выгоду с доступа к специальному оборудованию и обучению) или он провел достаточно "профессиональное время" в городе или другой явно управляемой гильдией территории, к которой он его "убедили" присоединиться.

Много Скаутов, не принадлежащих к гильдии, некоторые имеют отдельного нанимателя. Остальные внештатно или наемно, обслуживая их непосредственно или могут ли наниматель приходить, беря лучшую плату, которую они могут находить. Или, если не имеется ничего иное, они украдут и продадут, чтобы поддержать себя.

Некоторые организаций нанимают Скаутов регулярно, иногда на постоянном основании. Военные, в частности делают так; надежные Скауты, обученные для разведки и саботажа, являются жизнено важными для успеха любых военных действий. И ключ к наличию надежных Скаутов - хорошее обучени Скаутов. Над обычным солдатом пехотинцем можно измываться в строю и, если потребуется пустить как пушечное мясо — но принцип работы Скаута состоит в том, чтобы разведовать в одиночку. Плохое обращение со Скаутами ведет к возможности покинуть или, хуже всего, предавать жизненную информацию врагу.

Военных Скаутов тщательно лелеют. Они получают приличную плату, превосходное оборудование, и лучшее обучение, доступное для их специальных и важных действий. Обучение военных Скаутов по крайней мере столь же интенсивно и всесторонне как обучение гильдии воров. (Иногда, удалившиеся от армейских, военные Скауты становятся наиболее прославленными грабителями и убийцами преступного мира.)

Несколько других групп, которые могут нанимать Скаутов - секретные общества и другие военизированные группы, гильдии воров, которые действуют в дикой местности (Скауты могут поддерживать отряды контрабанды, например), и агентств, которые основаны, чтобы соединить клиентов с гидами. Такие агентства обычно поподаются в обширных глухих областях, которые колонизируются; такие области, с частым исследованием людьми, незнакомыми с областью, имеют достаточно спроса на гидов, что агентство может процветать на его проценте от платы гида.

Как упомянуто прежде, браконьерство- также деятельность, типичная для Скаута. Животные могут быть защищены в соответствии с королевским декретом, законом, или монополней гильдии скорняков или охотников. В средневековых временах, например, охота типично забронировалась для благородных классов. Простой человек пойманный за убийство, одиного из "оленьей короля" мог быть наказан смертью.

Но когда спрос превышает поставку, может иметься большой стимул для приступного убийства и захвата животных. Могут требоваться их мясо, ценная кожа, перья, волшебные цели (например, глаз newta), или других тайных смыслов. Тысячи животных в нашем мире были убиты, потому что некоторая часть тела, как полагали, была божественной. В обстановке фэнтази, могут иметься реальные волшебные качества, и охотничья, или браконьерская карьера может быть фантастический. Рожок единорогов, например, может быть растерт в порошок и смешенный с жидкостью дает противоядие.

Secondary Skills: Bowyer/Fletcher, Farmer, Fisher, Forester, Gambler, Groom, Hunter, Teamster/Freighter, Trader/Barterer, Trapper/Furrier, Woodworker/Carpenter.

ВП: Скауты имеют нормальный диапазон ВП, разрешенного ворам.

Nonweapon Proficiencies: Required: Alertness, Direction Sense, Tracking. Recommended: Alertness, Animal Handling/Training, Animal Lore, Animal Noise, Boating, Fire-building, Fishing, Heraldry, Herbalism, Hunting, Mountaineering, Observation, Riding, Rope Use, Set Snares, Survival, Swimming, Weather Sense.

Прогрессия Навыка: навыки Хитрости - одобрили больше всего Скаутом, и члены этого кита высоко обучили чувства. Поэтому это имело смысл бы для этих навыков улучшиться наиболее быстро: двигайтесь тихо, скройтесь в тенях, и слышите шум. Стены Подъема также могут видеть значительное использование (хотя не от поднимающихся стен, но деревья, утесы, и т.д).

Оборудование: Никакой увающий себя Скаут не разрешит себе идти без основного ассортимента механизмов выживания: адекватная одежда, рацион, материала для разведения огня, и т.д. Специальный механизм, чтобы помочь восхождению, сокрытию, и перемещению необнаруженным также одобрен, также как устройства для препятствия или отклонения преследователей. (Какой стоящий является ли знание Скаута, если он никогда не сообщает назад его предпринимателю?) Для полного множества зделий, обратитесь к Главе 5, " Инструменты Торговли"

Специальные Выгоды: из-за их обширного опыта и экспертизы, Скауты получают +10 % на двух навыках вора когда находится в дикой местности: тихое движение и скрывающий в тенях. Скауты также имеют увеличенный шанс (1 in 6 лучше) чтобы удивить противников в дикой местности, из-за их тайности и осторожного обращеия с окружающей средой.

Специальные Помехи: В то время как Скауты глубоко знакомы с дикой местностью, они не настолько удобны в городских назначениях. В городе, следовательно, Скаут переносит штраф -5 % на всех навыках воров.

Расы: кит Скаута - хороший выбор для многих жуликов человека подобных, так как те расы часто уже имеют способность для дикой местности. Вы можете желать дать человека подобных Скаутов специфическую ориентацию согласно их расе. Эльфы например, как естественные обитатели леса, могут иметь +15 % при сокрытии в тенях и перемещении тихо в лесной дикой местности, и +5 % в других глухих назначениях. Для карлика, специальная премия может обращаться к холмам или горам, и т.д.

Контрабандист (Smuggler)

Описание: Контрабандист - специалист в незаконном перемещении товаров, или товаров, которые сами по себе являются незаконными (например, краденными) или чье движение незаконно (в некоторых странах, например, может быть незаконно переместить золото в слитках; или Контрабандист мог бы тайно перемещать груз, чтобы избежать оплачивать налоги на это). Контрабандист нуждается в уйме практических навыков уклониться от властей, также как связей в разнообразных местах, чтобы приобретать и разгрузить его товары на черном рынке.

Роль: Контрабандист играет жизненную роль в преступном мире, перемещая товары с места на место. Без Контрабандиста, Перекупщики краденного могли только продавать местным покупателям, что подразумевает, что они не могли бы иметь дело с исключительно ценными товарами. Это очень сократило бы доходность воровства. Сами гильдии даже небыли бы быть способны функционировать, по крайней мере не в крупном масштабе.

Имеются два общих метода защиты контрабанды от открытия: Или Вы скрываете товары в пределах транспортирования, или Вы скрываете средства транспортирования непосредственно. Пример первых был бы фургон или лодка, построенная с ложным полом, ниже которого груз скрыт. Скрытое транспортирование включило бы прокрадывание поздно ночью непосредственно поверх городской стены , с пакетом, полным краденного, которое будет взято отдаленным Перекупщиком краденного; или, возможно, простая лодка, путешествующая поздно ночью.

Планы скрытого транспортирования могут стать сложными. Уловка должна быть

маленькой и быстрой. Размер делает это более трудным найти Вас; быстрота дает вероятность, что Вы можете проходить или, по крайней мере, уходить, даже если Вы обнаружены. Иногда лучшие маршруты контрабанды проходят через ненадежную территорию или трудный ландшафт. Это означает, что Контрабандист должен быть гибок. Например, он может договариваться, чтобы перенести каноэ или даже меньшее судно, чтобы пересечь болото или область многих маленьких озер и потоков когда необходимый и уезжающий каноэ позади (и скрытый, конечно) когда он пропустил естественные препятствия.

Если Контрабандисты пройдут через опасную территорию (полную бандитами, нелюдьми или монстрами, например), лучше разработать некоторые средства защиты: Или взять с собой пару головорезов или наемников для трудных частей, или платить "деньги за защиту" опасным тусоврам. Большинство бандитов или гуманоидов, и даже интеллектуальные монстры, было бы совершенно счастливо пропустить Контрабандистов взамен части их товаров.

Или они могут сообщить Контрабандистам, что они могут проходить благополучно, и затем изменять своему слову на деле.

Для таких ситуаций, для Контрабандиста лучше, иметь мощные мускулы за своей спиной — допустим, гильдии. Очень многие Контрабандисты - часть гильдий. Гильдии, которые работают в больше чем одном городском центре, или в сельской местности, обычно, нанимают множество Контрабандистов только, чтобы перевозить людей и изделия в пределах их собственных сетей. Они могут также иметь Контрабандистов, специализирующихся в делах с другими гильдиями; такие Контрабандисты должны иметь высокое Обаяние, потому что они должны служить как дипломаты также как и бизнесмены. Наконец, имеются внештатные Контрабандисты. Они могут работать между гильдиями, между гильдиями и внештатными перекупщиками краденного, или, в редком случае, исключительно среди внештатных перекупщиков краденного.

Запомните, что Контрабандист работает между перекупщиками краденного; он редко, имеет дело непосредственно с ворами или не - "оптовыми" клиентами. Перекупщик краденного или рабтнички из гильдии имеют дело с предполагаемыми перекупщиками краденного, и затем нанимают Контрабандиста, чтобы устраивать поставку.

Secondary Skills: Farmer, Fisher, Forester, Gambler, Groom, Hunter, Jeweler, Navigator, Sailor, Teamster/Freighter, Trader/Barterer, Trapper/Furrier.

ВП: Контрабандисты имеют нормальный диапазон оружия, открытых для воров, и не требуют чтобы брать proficiences с любым в частности.

Nonweapon Proficiencies: Required: None. Recommended: Alertness, Animal Handling/ Training, Animal Noise, Appraising, Boating, Direction Sense, Disguise, Fast-talking, Forgery, Gather Intelligence, Navigation, Observation, Rope Use, Seamanship, Swimming.

Прогрессия Навыка: Обнаружение шума вероятно наиболее полезно из навыков традиционных воров для Контрабандиста. После этого, скрывается в тенях и тихом движении вероятно видит много использования. Карманная кража меньше всего использовалась бы в контрабанде.

Оборудование: Два изделия необходимы для профессии Контрабандиста: средства транспортирования, и средств защиты контрабанды от открытия.

Транспортирование обычно самое основное: фургон или лошадь для наземных перевозок, лодка для водных, и т.д. Более сложные планы контрабанды в условиях фантазии могут включать воздушное транспортирование — представте Контрабандиста, который вывозит тайком украденные драгоценные камни из города, поздно в безлуную ночь, верхом на Грифоне!

Изделия из секции "Уклонение" главы по оборудованию (p. 90) имеют большую популярость среди Контрабандистов. Мрамор (если правильная поверхность) или caltrops, могут сильно препятствовать преследователям, и aniseed, или собачий перец может

сбивать собак со следа.

Специальные Выгоды: Контрабандисты должны быть исключительно "тревоженн"; поэтому они получают +1 премию к их бросоку неожиданности.

Специальные Помехи: Ни один.

Расы: В то время как человека подобные не запрещены, имеются немногие, которые имеют любую причину быть. Любой игрок, кто желает сделать так, чтобы контрабандист был из человека подобных, должен убеждается, что детализировал его подготовку персонажа, чтобы оправдать кит.

Шпион (Spy)

Описание: Шпион - собиратель информации. На самом низком уровне, он - обычный осведомитель, его уши везде открыты для ходкой информации. Опытный Шпион нанятимается гильдиями и правительствами, чтобы изучить здания противников и секретный укрытия, чтобы найти жизненное, секретное знание.

Чтобы брать кит Шпиона, вор должен иметь минимальный Интеллект 11.

Роль: Шпионы жизненны в поддержке любой большой организации типа гильдии или правительства. Информация - ключ к успеху, готовятся ли воры к краже, или нация готовится к войне, и роль Шпиона - обеспечить эту информацию.

Большинство Шпионов находится на постоянной службе одной из таких организаций. Малозначительные Шпионы могут быть двойными (или тройными) агентами, но это очень опасно. Несколько внештатен, и их главная проблема - это: находить занятость, они должны быть известны; но если они известны, они имеют трудность, с успехом свои операций.

Шпионы могут быть любого соц. статуса. Большой процент, фактически, является от более низких классов, он близко в контактирует с болтунами на улице и всеми секретными каналами общества. Меньшее число отборных Шпионов существует, или в постоянных позициях (например, тот, кто сообщает в движениях отряда его нанемателя к конкурирующему королевству, или предательскому замку). Большинство этих персонажей не имел кит Шпиона, так как шпионаж в данном случаи вторичен; центр их жизни - (или по крайней мере был) что-то еще.

Но имеются также талантливые индивидуумы, готовые идти куда угодно, идут на любой риск, и сталкиваются с большими трудностями на пути к обнаружению знания, которое они ищут. Они превосходны в проникновении, обнаружении информации, а не только в продаже награбленных знаний. Хорошие PC, обычно какраз таковы.

Стандартное наказание за шпионаж (если преступление - вне низких уровней распространяющихся слухов, подслушивания, и наблюдения за потенциальными целями краж) смертелен, и Шпионы от одной нации, у другой, едва-ли может ожидать что - нибудь на типа " дипломатической неприкосновенности" ;)

Secondary Skills: Any.

ВП: нормальный диапазон оружия, открытых для мастерства воров применяется Шпионам, также им не требуются, брать какое-то в частности. Шпион может использовать оружие невора (с целью маскировки), но не может брать мастерство в них.

Example: To help impersonate a castle guard, a Spy carries a halberd. He could use it combat, but he would suffer a nonproficiency penalty. To increase his chances of success, he would probably switch to a different, familiar weapon—even a dagger or knife—unless circumstances prohibit it (e.g., people around him would be surprised to see him not using the halberd, and might thereby see through the disguise).

Nonweapon Proficiencies: Required: Disguise, Gather Intelligence, Observation. Recommended: Alertness, Begging, Etiquette, Forgery, Heraldry, Local History, Reading/Writing, Reading Lips, Trailing.

Прогрессия Навыка: эффективный Шпион обычно нуждается в равном распределении навыков вора, так как его профессия может пригодится ему в самых разнообразных ситуациях.

Оборудование: Шпионы в средневье не имеют все причудливые приспособления их современных коллег. Они могут оборудовать себя подробно тем, что является доступным, типа ботинок со скрытыми лезвиями в подошвах, оборудовании воров, и т.д. См. более позднюю главу по оборудованию.

Special Benefits: None.

Special Hindrances: None.

Расы: Эльфы и полуэльфы, с их любовью к знаниям, особенно предрасположены к этому киту. Однако, проблема, что весь человека подобный Шпионов - трудность появления замаскированного как член другой расы. Они поэтому рискуют иметь довольно ограниченный диапазон профессиональных назначений.

Проходимц(?) (Swashbuckler)

Описание: От части акробат, от части мастер меча, от части просто остроумный человек, и на все 100% плут — это Проходимец. Он - искушенный городской обитатель, воплощение обаяния и изящества.

И воины и воры имеют кит Проходимца (см. комплит файтера для деталей относительно воина Проходимца), но они имеют некоторые различия. Эти различия служат, также для таких целей, как например разеснение, как DM может изменять соответствующие киты от одного класса и применять их к другому.

Чтобы быть Проходимцом, вор должен иметь минимальное значение 13 Силы, Ловкости, Интеллекта и Обаяния.

Роль: Это чисто ижущий счастливчик - вор, с готовым остроумием и вспыхивающей рапирой. Его дом - город, где он может сиять среди нищеты. Вообще он меньше заинтересованн в тыкании людей рапирой, чем его коллега воин , и больше увлечен и заинтересован своим сценическим искусством и удивительными показами акробатических навыков. Часта его действия ставят его вне закона.

Проходимец почти никогда тянутся к гильдиям воров; он предпочитает быть "внештатным". Проходимец, во время передвижений вне города может присоединяться к бандитам или пиратам, однако, с их обаянием и навыками, они часто становятся лидерами. Такая ответственность вполне подходит Проходимцу, однако детали организации и продвижения большой группы неизменно заставият его собирить чемоданы в коротком порядке.

Большинство Проходимцов от богатого или аристократического сословия. Их навыки хитрости и акробатики рождены не потребностью выживания, а прихотью. Это побуждение типично остается движущей силой карьеры Проходимца. Большинство таких молодых пострелов уходят на покой, когда они становятся старшими и должны принять обязанности в в обществе (семейство, благородное звание, бизнес, и т.д). Многие Проходимцы делалют так на высоком уровне, однако, в тайне; лунной ночью может даже быть развит (обычно преднамеренно) до точке различимых альтер эго. Дневной персонаж может быть пижонский денди, грубый бизнесмен, или дворянин пусоголов. Ночью у Проходимца появляется: хитрость, изворотливость, предприимчивость.

Каковы цели Проходимца? Для молодых, это - обычно только острые ощущения: шанс, чтобы ворваться в непроницаемый замок, чтобы заменить ожерелье Королевы фальшивкой, чтобы перехитрить мастера гильдии воров... Некоторые имеют более серьезные цели (и они - те, кто имеют тенденцию поддерживать на высоком уровне их привычку). Проходимец может быть линчеватель, очаровательный и остроумный, но управляемый навязчивой идеей правосудия. Его враги могут быть преступники или, в

несправедливом обществе (где альтер эго аристократического Проходимца может быть нежелающая часть аппарата притеснения) - власти непосредственно.

Вторичные Навыки: Наиболее часто (80 % случаях) Проходимец не имеет никаких вторичных навыков, так как он обычно - из богатого, пижонского сословия. Возможно он имеет навыки игрока или жениха (аристократические животные, конечно), или охотник (снова, аристократическая охота, но не выживание; Проходимец может знать много относительно охоты на лисы, например, но не как поймать кролика, уже не говоря о его коже). Scribe (писец) был бы также возможен как вторичный навык —, чтобы указать на грамотность и некоторое общее образование.

ВП: Проходимец получает дополнительный слот мастерства оружия, которая должна быть отданна под оружие среди следующего вида: stiletto, main-gauche, rapier, and sabre. (Эти новые оружие описаны в главе оборудования.) С этим, "оружием выбора", вор способен бороться с THACO файтера его уровня опытов. В течение его карьеры, он должен посвятить половину его ВП на эти оружие, пока он не плучит мастеринг (то есть, получит мастерство) в каждый.

Nonweapon Proficiencies: Required: Etiquette, Tumbling. Recommended: Alertness, Blind-fighting, Disguise, Fast-talking, Intimidation, Jumping, Navigation (if seaborne; costs 2 slots), Riding, Tightrope walking, Trailing.

Прогрессия Навыка: Проходимцы имели тенденцию бы иметь довольно сбалансированные навыки вора. Это включает карманную кражу, хотя тот талант более часто используется в форме ловкости рук.

Оборудование: Проходимец должен купить свое оружие выбора, а остольные деньги он может потратить на то, что ему нравится.

Специальные Выгоды: Проходимцу разрешают специальный боевой маневр при использовании его оружия выбора: разоружение. Чтобы разоружать противника, Проходимец должен заявить свое намерение прежде, чем брошенна инициатива. Тогда он переносит +1 штраф его бросоку инициативы, и -4 штрафу на его бросоке точности атаки.

Если нападение Проходимца успешно, он будет (обычно) заставлять оружие его врага вылететь из рук.

Бросок 2d6. показывает на сколько далеко оружие улетело. Другой бросок 1d6 определяет направление, куда оружие улетело, относительно разоруженного персонажа:

1 — Прямо вперед
2 — Вперед, вправо
3 — Назад, вправо
4 — Прямо назади
5 — Назад, влевый
6 — Назади, вправо

Помимо оружия, разоружение может быть предпринято против волшебных палочек или других таких устройств, удерживаемых в одной руке.

На носимые изделия (подобно драгоценностям) или удерживаемые в двух руках (включая двух-рученое оружие) нельзя воздействовать разоружающим маневром Проходимца.

Наконец, являющийся такой романтичной фигурой, Проходимец извлекает пользу, как дополнительная специальная выгода, +2 к реакции с членами противоположного пола.

Специальные Помехи: Неприятности так и ищут Проходимца. Это - то, что DM будет должен отигрывать очень тщательно, если Проходимец должен быть сбалансирован другими китами вора. Когда имеется другой Проходимец рядом — вор или воин — намереный доказать, что он является самым прекрасным фехтовальщиком в мире, это - Проходимец PC, которого он разыскивает и вызывает на поединок (часто как раз

посередине некоторых незаконных мероприятий). Когда имеется прекрасная леди (или красивый молодой человек, как соответствующий) в бедствии, то он естественно пересечет дорожку Проходимца, и будет тянуть его в путаницу. Когда вор занимается кражей в особняке его дяди, старик решает возвратится рано из его поездки. Жизнь сговаривается делать вещи трудными для Проходимца, и DM должен всегда бросать только немного больше добродушную неудачу этому типу вора чем другим.

Расы: Любой человека подобный кто выглядел бы изящным в пижонском платье, владея узким лезвием, будет работать прекрасно как Проходимец, особенно эльфы, полуэльфы и халфинги (полуэльфы больше всего). Карлики и гномы не полностью несоответствующие, но вероятно, чтобы иметь необходимость защищать их честь (с поединками) перед лицом многочисленных шуток относительно их любопытных взглядов.

Жулик (Swindler)

Описание: Это - мастер обмана; в то время как грабители и карманники обогочаются через хитрость, и бандиты и головорезы добывают их доход через силу, Жулик полагается на свое остроумие. Другие воры берут свою добычу; Жулик подставит свою жертву в за предоставление ему свободы.

Минимальное Обаяние 12 требуется, чтобы брать этот кит.

Роль: имеются многочисленные имен для Жулика — мастер доверия, , шарлатан, и т.д. — а жульничеств, в которых он учавствует, еще больше.

Каждый мастер обмана, уникален, и развивает свой собственный стиль работы. Один специализируется в продаже поддельных изделий, типа снадобий; в то время как другой может готовить , сложные жульничества в сфере богатых.

Жулики должны или работать в большом городе, где имеются много потенциальных жертв (и даже тогда они обычно лиш целевые посетители города, часто иностранцы); или они должны быть странники, готовые двигаться в в новое место, когда они наберут слишком много врагов или многие из местные жители раскрвывают их трюки.

По этим и других причин, Жулики обычно не присоединяются к гильдиям воров на постоянном основании. Однако из мудрого уважения к "местные мальчики", Жулик, который начинает работать на территории гильдии, будет делать дружественные увертюры с ними, и возможно платить долю со своей прибыли. Наиболее смелый Жулик может даже пробовать подставить гильдию...

Secondary Skills: Any. Most often Gambler or Trader/Barterer.

ВП: Жулику разрешен нормальный диапазон оружия, открытых для воров.

Nonweapon Proficiencies: Required: Fast-talking. Recommended: Alertness, Appraising, Artistic Ability, Dancing, Disguise, Etiquette, Forgery, Fortune Telling, Gaming, Local History, Observation, Singing, Ventriloquism.

Прогрессия Навыка: навыки воров Жуликов обычно используются в подготовке к подставе. Это часто удобно для Жулика, чтобы делать некоторую секретную разведку, например, наблюдать привычки его жертвы. Для всего это, навыки хитрости (ход тихо, и т.д.) неоценимо. Чтение языков имеет также большее использование Жуликом чем ворам многих других китов.

Оборудование: Жулик может использовать специальное оборудование как опора для его жульничеств (например, tarot cards for a sham fortune teller; pen, ink and paper for forgery и т.д), но определенные потребности изменяются среди персонажей, согласно их планам и целям.

Special Benefits: None.

Special Hindrances: None.

Расы: Полуэльфы делают особенно хороших Жуликов. Другие человека подобныи могут быть Жулики также, хотя они и не тат часты.

Головорез (Thug)

Описание: Головорез - наиболее сильный вид вора. Убийцы - убийцы, конечно, но они зависят от обработки и тонкости. Охотники Щедрости также желают использовать насилие, но относительно ограничены также. Головорез, с другой стороны, находятся так близко к классу воина как никакой другой Кит Вора.

Из-за акцента кита на телосложении и физическом мастерстве, Головорез должен иметь минимальную способность 12 в силе и конституции. В проектировании описания персонажа, Головорез должен быть физически внушителен насколько возможно. Кроме того, его интеллект может быть не выше чем 12.

Головорезы - обычно мужчины, но это может быть и не так в вашей кампании (особенно если ваши мировые спортивные состязания традиция Амазонки).

Роль: Исторически, "Головорезы" были фактически группой культовых убийц, пришедшей из Индии. Термин "Головорез" используется, подразумевая, однако, любой зверский вид вора, типа вооруженного грабителя, налетчика, или жлоба (последний, определенно указывающий связанного гильдией Головореза, двигатель), или возможно похитителя (хотя охотники щедрости вероятно лучше при той деятельности).

Если сравнить гильдию с человеческим телом, конечно Головорезы были бы мускул — наибольшие мощные мускулы. Головорезы функционируют как двиготель, запугивающие обычных людей (особенно в схемах рэкета), телохранители важных личностей гильдии, и выполнение угроз гильдии насилия достаточно часто, чтобы держать людей в боящихся.

Фактически, вне гильдии воров, Головорез действительно не имеет места. Большинство Головорезов не имеет остроумия, чтобы стать хорошими грабителями или даже карманники, уже не говоря о жуликах, шпионах или перекупщиках краденного. Даже мольба о подоянии могла бы быть отклонена их из-за их внушительного телосложения: просьба относительно милостыни от огромного, мускульного человека имеет тенденцию смотреться скорее требованием, тонко скрытой угрозой. Гильдия платит им хорошо и дает им удовлетворяющую работу: Они обычно должны только пугать "живущих дневным светом" людей, и даже не для того, чтобы вствть в реальным боею.

Немногие Головорезы, кто не присоединенн к гильди, будут вооруженными грабителями или (если они более интеллектуальны) похитителями или налетчиками.

Вторичные навыки: Наиболее часто никаких ,(окончательная рабочая сила "низкой квалификации", или возможно Моряк).

ВП: Головорезам разрешают дополнительный слот мастерства оружия на первом уровне. Они могут выбирать оружие не-вора, но получать мастерства в каждом требует дополнительного слота.

Nonweapon Proficiencies: Required: Intimidation. Recommended: Player's choice; among those that may be selected are Alertness, Endurance, Looting and Trailing.

Прогрессия Навыка: не имеется никакого однородного предпочтения среди Головорезов для распределения пунктов среди навыков их воров. Обратите внимание, однако, что они начинают с меньшим количеством пунктов распределения чем другие воры (см. Специальные Помехи, ниже).

Оборудование: оборудование Головореза обычно состоит из самого большого, наиболее запугивающего доступного оружия. Иначе, это - вопрос здравого смысла согласно работе. Похититель, например, мог делать хорошее использование из веревки, чтобы связать его жертву.

Специальные Выгоды: Поскольку они лучше обученные в бою, чем другие воры, Головорезы получают +1 на их "THAC0" бросоки.

Специальные Помехи: Головорезы проводят много времени из их ранней карьеры, в

обучении относительно оружия и их использования, и их начальное обучение в традиционных навыках вора страдает как из за этого. Чтобы давать компенсацию за дополнительный слот мастерства оружия и боевую премию, вор кита Головореза имеет только 40 пунктов, чтобы распределить первоначально среди его навыков вора (хотя он может все еще поднимать забивать 30% в единственную способность)..

Расы: Гуманоиды и полу гуманоиды особенно любят этот кит, поскольку это подчеркивает силу по хитрости. Каждый имеет большее количество трудности, воображающей человека подобный Головорезы; карлики могли бы иметь характер, но индивидуальность Головореза не удовлетворяет их культуру, и их маленькая высота могла бы бы заставят их выглядеть несколько глупым как двигатели гильдии (который не должен говорить, что они были бы неэффективный —, они будут просто колотить любого, кто сделал беспечные или поддельные комментарии относительно их высоты).

Подсадной (?) (Troubleshooter)

Описание: Подсадной, подобно исследователю, часто орентируется против других воров. Он имеет все навыки вора, но использует их по другому: Он работает в основном как консультант службы безопасности, играя вора, чтобы проверить уровень обороноспособности его клиентов.

Роль: профессиональная роль Подсадного довольно узко определена. Разные Подсадные занимаются своими специальизациями - от законного восстановления украденных товаров до подлинной кражи.

Как "консультант службы безопасности", вор этого вида имеет законную причину для своих воровских навыков и оборудования; и искушение для многих использовать их. По этой причине, должностные лица часто держат подозрительный глаз на известных Подсадных. Более искушенные правительства могут даже требовать, чтобы они имели некоторый вид лицензии.

Подсадной - редко член гильдии, конечно бывает, что они не были подкуплены в обмен на информацию относительно клиентов, которым они служили. Конечно немногоие такие Подсадные выживают подолгу; если они дают проверку безопасности места и дают "печать одобрения" и затем оно ограбленно, репутация Подсаднонго будет замаранна, и он может ожидать более чем небольшое подозрение.

Вторичные Навыки: Любые. Часто имеет технические или с техническим типом навыки, однако, типа Оружейника, Масона, Шахтера, Навигатора или Веапонсмит.

ВП: Подсадным разрешают нормальные оружие, открытые для воров.

Nonweapon Proficiencies: Required: Observation. Recommended: Player's choice; among those that may be selected are Alertness, Fast-talking, Gather Intelligence, Locksmithing, and Trailing.

Прогрессия Навыка: Чистка карманов и чтение языков не имеет большую ценность для Подсаднго, но он будет вероятно стараться справедливо распределить среди других навыков вора.

Оборудование: Любой Подсадной, волнующийся относительно своей заработной платы, увеличит свои воровские таланты лучшим доступным оборудованием. Но будет использовать любые устройства, увеличивающие его возможности. Также, богатый клиент даже может желать помочь Подсадному приобрести дефицитное оборудование вора.

Специальные Выгоды и Помехи: Подсадной имеют странную ловкость для... Хорошо, для поиска неисправностей. Если имеется глюк где-нибудь в системе безопасности, Подсадной всегда, кажется, сталкивается с этим.

На самом деле, Подсадной - живое проявление " Закона Мэрфи ": " Если что - нибудь может идти не так, как надо, так отно и будет". Вор -Подсадной, конечно, зарабатывает на этом профессионально. Его работа должна найти все, что может идти не

так, как надо, так что это может быть установлено.

В то время как все идущее не так, как надо имеет его ироническое профессиональное преимущество, плохая сторона - конечно, что вещи, которые идут не так, как надо часто, делают так к персональному неудобству Подсадного...

Это трудно определить все в механике игры. Вместо этого, DM поощрен ввести это по его усмотрению в течение игры, для максимального волнения и забавы. Заполните жизнь персонажа астраномически невероятными событиями и причудливыми совпадениями.

Кроме того,существует правило, чтобы следовать в решении за специфическими особенностями: *Все должно быть сбалансировано*. Для каждой странной "неудачи", которая принесла Подсадному пользу, должна иметься дополнительная, которая устраивает ему неудобства.

Расы: Карлики, с их близостью к механическому и их законными тенденциями (и их строгий стоицизм перед лицом всей неудачи, обычно смехотворный), являются человека подобныями наиболее склонными, брать этот кит.

Некоторые гномы также могут быть Подсадными; специальная выгода / помеха этого кита удовлетворяет pranksters хорошо —, но их предприниматели были бы лучше всего - начеку для практических шуток, совершенных в ходе назначения. Гол любого гнома Подсадной должен быть, чтобы повернуть все его неудачи в активы или аттракционы, если не оба.

Регистрация Китов на Листе Персонажа

На самом деле не составляет инкаких проблем делать запись вашего Кита Вора на вашем листе отчета персонажа. Где Вы обычно записываете класс персонажа, добавьте также его название(имя) Кита Вора. Например, если бы ваш вор берет кит корманника, Вы писали бы "Thief/Cutpurse".

Где Вы обычно пишете его НВП, добавьте бонусные умения, и пометьте их со звездочками, чтобы указать их бонусный статус. Везде, где Вы имеете место для примечаний, пометьте специальные выгод персонажа, помехи, и другие факты, которые Вы хотите помнить.

Типы Воров и Много-классавые персонажи

Продвинутые типы Вора, разработаны, чтобы добавить глубину к персонажу вора. Но если персонаж уже мультикласс (как - много человека подобныев; например, борец / вор халфинг), он действительно не нуждается больше в глубине. Поэтому только воры единственного - класса могут брать один из Китов Вора, описанных выше.

Однако, с гибкостью, доступной ворам в 2-ом издании AD&D, особенно с правилами мастерства неоружия, Вы можете очень близко моделировать кит, тщательно выбирая мастерство и пункты предварительного выбора среди навыков вора. Персонаж не будет получать специальные выгоды от кита (например, НВП премии), но к внешним появлениям, персонаж будет какраз тот тип вора.

Например, предположите, что борец / вор халфинга желает быть перекупщиком краденного. Если Вторичная система Навыков используется, он должен брать один из внесенных в список в ките перекупщика краденного — Trader/Barterer, скажем,.

Как вор первого уровня, он получает 4 НВП (если они используются) и выбирает их из требуемых и рекомендуемых мастерства кита. Требуемые Оценивают и Информационный Сбор. Обратите внимание, что эти мастерство - НЕ премии, потому что халфинг фактически не берет кит. Его другие два слота должны быть заполнены от рекомендуемого списка; быстро говорящий и мастерство наблюдения, возможно.

Если Вы делаете все это, и имеете разрешение вашего DMa, в пределах контекста вашей кампании, этот халфинг будет рассматриваться перекупщиком краденного. То есть он заполняет роль перекупщика краденного в мире кампании, и расценен также другими фигурами преступного мира. Только Вы и DM знаете, что он не имеет все выгоды от истинного перекупщика краденного.

Тип Вор и Персонажи Двойного - класса

Тот же самое для персонажей двойного - класса.

Если персонаж начинает как вор, он может брать любой из Китов Вора описанных выше. Если, позже, он решает изменяться классы согласно нормальным Выгодам Двойного - класса и правилам Ограничений, он не теряет любую из выгод или помех кита, который он выбрал; он - все еще тот вид вора.

Если грок начинается с некоторого другого класса персонажа и затем, позже, выбирает один из классов вора, он может выбирать Кит Вора в то время, хотя DM может настаивать, на том, чтобы некоторые события кампании произошли, и только в этом случаии позволить ему дуал класс.

Например, позвольте нам предполагать, что файтер решает, позже в жизни, стать вором, и он хочет быть Акробатом. Имеется, ничто странное в этим, но DM не должно настоять, чтобы следующие несколько приключений имели дело с преобразованием. Персонаж мог присоединяться к цирку, возможно, где ему преподавали уловки торговли. Приключения должны быть построены вокруг этого , и должны так или иначе вовлечь других PC в кампанию.

Чтобы лучше моделировать энергию, вовлеченную для персонажа, чтобы изучить его новую торговлю, DM - в пределах его прав настоять, что персонаж не получает его Кит Вора, пока он не достиг второго уровня опытов в его новом классе.

Создание Новых Китов

Если имеется специальный тип вора, которого DM хотел бы иметь в его мире, он может проектировать новый Кит Вора для того типа вора.

Чтобы проектировать Кит Вора, Вы должны ответить на следующие вопросы относительно этого вида вора и его роли в вашей кампании.

Описание: Что является этим типом вора? От какого литературного, мифологического или исторического источника он взят? Какие специальные требования есть, для персонажей желающих стать им?

Роль: Кем этот тип вора должен быть в кампании? Как его культура влияет на него? Как дела с его преступный мир расценитет его? И что этот вор имеет тенденцию делать в кампании? Чтение более ранней главы по играющим роли ворам может давать Вам несколько больш идей для этой секции.

Юридические проблемы: Какие юридические штрафы, если таковые вообще имеются, являются в вашей кампании за действия, в которые этот вид вора вовлечен? Немного исторического или литературного исследования может помогать Вам получить идеи.

Вторичные Навыки: Если вы используете Вторичную систему Навыков, Вы должны определить, требует ли этот тип вора такого навыка. Если их нет, или ограниченно диапазоном вторичных навыков, не был обычным всем ворам этого типа, то не требуйте вторичного навыка. Но если все члены типа вора, кажется, имеют специфический навык или один из маленького числа навыков, то Вы должны ограничить выбор персонажей, которые выбирают кит к тому навыку или навыкам.

ВП: Некоторые типы вора стремятся к определенным типам оружия, или более

открыты чем другие воры в диапазоне оружия, которые они могут выбирать. Если дело обстоит так с типом вора который Вы моделируете, то делайте примечание об этом в ките.

НВП: Большинство типов вора, кажется, имеет некоторые навыки в общем. Было бы глупо иметь Акробата без скачка, кувыркания и ходьбы по натянутому канату, например. Так что Вы можете поручать до двух слотов мастерства быть данными бвзплатно к персонажу. Если это соответствующее, мастерство берется из списков, не соответствующих ворам (Священник, Воин и списки Волшебника). Хотя обычно стоимость в слотах для мастерства не-вора была бы выше, это не имеет значение, если мастерство даются бонусом. См. главу по Мастерству для большего количества информационных и новых НВП, чтобы выбирать.

Прогрессия Навыка: Который из навыков традиционных воров являются ли наиболее важным для этого вида персонажа, такой, что персонаж должен концентрировать его опыт на них?

Оборудование: Если тип вора известен за наличие определенных типов оборудования, требуйте от вора, чтобы он имел такое оборудование, когда он входит в кампанию. Если вор, кажется, предпочитает определенный тип оборудования, но это - не столь широко распространенный выбор, что Вы не испытываете желание требовать это персонажа, просто вносить в список типы оборудования, которое вор предпочитает и рекомендовать, чтобы персонаж брал их.

Специальные Выгоды: Каждый тип вора мог иметь некоторую специальную выгоду, но это не абсолютно необходимо. Вам решать, чтобы выбрать, какова та выгода, но это должно соответствовать в с путем, которым этот вор, кажется, функционирует в фольклоре, или там, откуда он взят. Типы выгод включают: Премии к бросокам реакции (особенно от некоторых категорий людей), премии на использовании навыка вора (особенно в некоторой ситуации), и специальных параметрах.

Специальные Помехи: Вы должны также обеспечить специальную помеху (или помехи) которые ограничивают персонажа, примерно на столько, сколько его выгоды помогают ему, особенно, если Вы дали ему Специальную Выгоду. Такие помехи могут включать: Штрафы бросокам реакции (особенно от некоторых категорий людей), неспособность изучать определенное оружие или НВП; специальные уязвимость в бою или к некоторой магии; или специальные ограничения в культуре, в которой персонаж обычно живет.

Расы: Если имеются изменения к киту, основанному на расе персонажа, обратите внимание на них здесь. Некоторые расы не могут брать определенный кит; некоторые будут иметь различные мастерство, выгоды и помехи, приложенные к ним.

Примечания: Если бы Вы имеете любые дополнительные примечания относительно Китов Вора, подходящих для вашей кампании (типа игроков вы предпочли бы для определенных китов, например), помещайте их здесь.

Лист Создания Кита Вора

Следующее - Лист Создания Кита Вора. Если Вы желаете проектировать новый кит вора, просто копируйте лист и проектироуйте ваш новый кит на нем. Когда вы показываете Киты Вора вашим игрокам, также включаете новые киты, которые Вы разработали самостоятельно.

"Одинокий Волк": Уникальные Воры

Большинство воров проходят период обучения и ученичества, также, как и законные торговцы. Им преподают основы опытный вор. Это идет из многих поколений,

самым ранним ворам, кто развивали навыки на их собственной шкуре и затем разделили их с партнерами и учениками. За эти годы навыки и методы были формализованы и усовершенствованы, особенно под влиянием нормализации больших и мощных гильдий, которые возникли.

Но не каждый вор - становится именно таким образом. Имеются всегда другие, известный как "одинокие волки", кто развивался вне "системы" среды преступного мира. Они обнаружили и развивали их воровские способности без помощи наставника.

Много одиноких волков походят на нормальных воров настолько близко, что с ними можно обращаться так же как и с обычными ворами.

Однако, в некоторых случаях одинокий волк может иметь силные отличия. Чтобы проектировать такого вора, Вы можете использовать необязательные правила, при Создании Нового Класса, " в Главе Три из Гида DM.

Акцент такого персонажа должен все еще быть на навыках вора, но может быть, что не все традиционные навыки присутствуют. И персонаж может иметь другие необычные параметры, также, выращенные, чтобы помочь в его плутоватых усилиях.

Вообразите, например, самоучка корманник. Он может иметь, выбирает Карманы, Ход Тихо и Скрывается в Тенях, и возможно Поднимается На стены. Но он не мог иметь никаких других навыков вора; для его ворующего образа жизни не имелось никакой потребности в них.

Обратить внимание, как это отличалось бы от традиционного вора, специализированного в карманной краже (как, например, кит корманника): Даже при том, что он специализируется в ходе его карьеры, корманник получил ядро, обучающее, который включил всего вора традиционные навыки — либеральное образование исскуствы в воровстве.

Одинокие волки часто ведут опасные жизни. Они должны быть очень самостоятельны, и они должны найти их собственные контакты для поиска рабочих мест и скупшиков краденного товара. Как "свободные" они имеют постоянный и наиболее серьезный риск, сталкнуться с монополей воров гильдии.

Гильдии часто осторожны с одинокими волками, которые более могут быть шпионами для властей или конкурирующих гильдий, чем обычные воры, с доверенными контактами и надежными рекомендациями. Одинокий волк также расценивается ворами, состояшими в гильдии, со смесью любопытства и презрения — и иногда даже восхищение, если он доказывает особую полезнось своих навыков.

Одинокий волк, как, мы сказали, может быть класс персонажа с себе. Большинство таких кассов уникальны, и когда он уюирает, его уникальная комбинация навыков потеранна навсегда, класс прекращает существовать. На редком случае одинокий волк может брать ученика или два, и класс может увековечиваться.

Гильдии, кто принимали одиноких волков в их разряды, могут просить, чтобы вор брал учеников —, но две вещи обычно предотвращают это: Одни, консервативные мастера гильдии обычно видят неортодоксальные методы одинокого волка как угрозу (потому что они не поняты), или как низший к традиционному пути выполнения заданий; и второй-одинокие волки, используемые к выполнению заданий, отказываются раскрывать свои тайны. Пример:

"Bluehand" Ajathar, Одинокий Волк

Это - пример "одинокого волка" вор, созданный используя систему создания персонажа в Главе Три из Гида DM.

Ajathar был первоначально иллюзионистом. Однако он не закончил свое формальное обучение. Его мастер, Zalabom - Великолепный, был откровенен в ряде религиозных и политических проблем. Одинажды его слова зашли слишком далеко против

нынешнего закона, и толпа протянулась от его башни, до его смерти. Они поджигал здание после того как разграбили его. Молодой Ajathar убежал с парой текстов магии иллюзии.

Бездомный и голодный, Ajathar должен был красть для выживания. Помогая себе немного иллюзионизмом, он стал грабителем — и удивительно опытным, учитывая то, что он самоучька. Поскольку его навыки кражи улучшились, так что делал его понимание волшебной исскуствы обмана.

Он выбрал себе символ, свою торговую марку, которая будет оставлена при каждой "работе" - синая рука, созданная илюзионизмом. Иллюзия исзала через несколько дней — но ее открытие принесило панику к сердцу любого, кто обнаружил это в своем доме. Иногда Ajathar не берет вещь, а только оставляет руку как предупреждение, колкость, осмеяние легко обходимой обороноспособности дома.

В конце концов он приехал в город, где Zalabom был убит, он не было ни богатства, ни захватывающее место для смелого молодого предпринимателя. "Bluehand" может поэтому быть найден где-нибудь, что DM должен желать переместить его.

Одна особенность персонажа Аджатара - его строгая приверженность моральным установкам True Neutralit. Урок, который он получил от смерти Залабома - тот экстремизм, и фанатизм в любой форме опасен и он его избегает. И иллюзионист и кровожадная толпа, по мнению Аджатара в отталкивающи. Любой ученик, которого Bluehand мог бы обучаться, будет должен быть True Neutralit также.

Следующее - элементы уникального класса, наряду с множителем каждого (см. DMG, Таблицы Одиннадцать к Восемнадцать): Файт как вор (-1); Спасбросоки как вор (0); 1d4 хит дайс (+0.5); Никакая броня не разрешила, — Спас бросок от спела также как навыки вора (-1); Оружие: любое (0); +1 hp в уровень кроме 9ого (+0.5); 6 начальных (+1.5) слотов мастерства, выбор как у нормального вора кита грабителя; Подъем по стенам (+1); Найдите / удалите западни (+1); Открытые замки (+1); Ход тихо (+1); Скрыться в тенях (+1); заклинания мага Иллюзии / фантома Использования (+3); Должен Иметь True Neutralit моральные установки (-1); ПОЛНЫЙ МОДИФИКАТОР: +7.5.

Таблица 6: AJATHAR'S ИСПЫТЫВАЮТ ТАБЛИЦУ и ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания Иллюзии / фантома

Level	**Experience**	**Hit Dice**			**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
	7	**8**	**9**							
2	1,500	2d4	2							
3	3,000	3d4	2	1						
4	6,000	4d4	2	2						
5	15,000	5d4	3	2						
6	30,000	6d4	3	2	1					
7	60,000	7d4	3	2	2					
8	112,500	8d4	3	3	2					
9	210,000	9d4	3	3	2	1				
10	435,000	9d4+1	3	3	2	2				
11	660,000	9d4+2	3	3	3	2				
12	885,000	9d4+3	3	3	3	2	1			

+225,000 XP в уровень после 12го
+1 hp в уровень после 12го
Прогрессия Заклинания продолжается тем же самым образом, до максимума трех заклинаний в уровень, до 9-ого уровня (если интеллект персонажа разрешает это).

Навыки Вора: Bluehand имеет Подем по Стенам, Находить / удалять Западни,

Открытие Замков, Ход Тихо и Скрываться в Тенях. Его шанс основы успеха с любыми этих параметров определен Таблицей 19, Таблицей Способности Среднего числа Вора, в Гиде DM.

Бросок Заклинания: Без регулярного наставника, развитие Блуеханда его иллюзионистского таланта было чахло. Он продвигается в заклинании, используют намного более медленно чем истинный маг сопоставимого уровня, и может только использовать заклинания от школы Иллюзии / фантома магии. Он должен проверить, чтобы видеть, может ли он изучать заклинание, и должен изучить заклинания, чтобы бросить их, точно так же как маг. Он не получает заклинания автоматически, когда он получает новый уровень; он должен найти или украсть книги или свитки с новыми заклинаниями, или должен нанять иллюзиониста.

Предложение Приключения

Таинственный одинокий волк, внештатный вор с окрестности персонажей, оставляя его торговую марку синий ручной символ в сцене каждого преступления. Он очень успешен, и затемнил многие из лучших воров местной гильдии, на их собственной территории. PC (возможно связанный с гильдией) по приказу мастера гильдии, проследить этого неправомочного вора, или принуждать его, чтобы присоединиться к гильдии или покинуть город, или если необходимо, устранить его.

Вор, конечно, "Bluehand" Ajathar. Персонажи могут быть очень удивлены оказаться против этого странного, бросающего иллюзии вора. Описание Аджатара и уровень должны быть изложены в деталях соответственно, чтобы бросить вызов партии игроков.

Глоссарий Слэнга Вора

Box-Man: Strictly speaking, a thief specialized in cracking safes.

Burn: To underreport the take in a job to one's partners. "Luigi burned us. He told us there were only three diamonds, and kept two for himself."

Cannon: Pickpocket, cutpurse.

Contraband: Illegal goods (stolen or prohibited by local law).

Fencing: Selling stolen goods. "We stole the duke's jewels and fenced them later the same night."

The Fix: Ties with corrupt officials to have criminal charges "fixed"—that is, thrown out. This will usually require bribes or favors.

General Subscription: Money collected from the local underworld to free a captured thief by bribing officials.

Hit Man: Assassin; an "executioner" for crime bosses, paid to kill their enemies.

Lone Wolf: A solitary, independent thief. He is probably self-taught and not allied with a guild.

Made-Guy: A burglar who is in good standing with the local thieves' guild; a guildsman.

Mark: The target of a confidence game. "We have to bring the mark to the Burnt Goose Tavern."

Mob: A group of thieves.

Pennyweighter: a thief who operates by replacing valuable items (especially jewelry) with worthless ones.

Piece Man: Someone who trades knowledge on where stolen property can be sold.

*Pigeon:*Victim of a con or swindle.

Pigeon Plucker: swindler, con artist.

Racket: Any sort of larceny, from pickpocketing and burglary through embezzlement.

Rootin': Committing crimes.

Roper: Someone who pulls in a mark for a con.

Rounder: A good, professional burglar.

Score: Loot from a theft. "We got a good score from the duke."

Squeal: To identify one's partners to the local authorities, usually in return for a lighter penalty for one's own crimes.

Tipster: Someone who has knowledge to share with burglars about good targets.